

SONY

Vegas
**Movie
Studio**

Guía de inicio rápido



Una vez instalado el software Vegas® Movie Studio™ y, tras iniciarlo por primera vez, aparecerá el asistente de registro. El asistente muestra una serie de pasos sencillos que le permiten registrar el software en línea con Sony Creative Software Inc. Si lo prefiere, puede registrarlo en línea en <http://www.sonycreativesoftware.com/> en cualquier momento.

Al registrar el producto, obtendrá acceso a una amplia gama de opciones de asistencia técnica, notificación de actualizaciones de productos y promociones especiales exclusivas para los usuarios registrados de Vegas Movie Studio.

Asistencia para el registro

Si no dispone de conexión a Internet, podrá recibir asistencia para el registro durante el horario laboral normal. Póngase en contacto con nuestro departamento de atención al cliente a través de alguno de los siguientes números de teléfono:

Teléfono/Fax	País
1-800-577-6642 (llamada gratuita)	EE. UU., Canadá y las Islas Vírgenes
+608-204-7703	Para los demás países
1-608-250-1745 (fax)	Todos los países

Servicio de atención al cliente/ventas:

Para obtener una lista detallada de opciones del servicio de atención al cliente, le animamos a que visite: <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Utilice los siguientes números de atención telefónica durante el horario laboral normal:

Teléfono/Fax	País
1-800-577-6642 (llamada gratuita)	EE. UU., Canadá y las Islas Vírgenes
+608-204-7703	Para los demás países
1-608-250-1745 (fax)	Todos los países

Asistencia técnica

Para obtener una lista detallada de opciones de asistencia técnica, le animamos a que visite: <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Para conocer las opciones de asistencia técnica por teléfono, llame al 608-256-5555.

Acerca de sus derechos con respecto al software Vegas Movie Studio

La licencia del software Vegas Movie Studio se otorga según los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final. El contrato de licencia de usuario final se mostrará por primera vez cuando instale el software. Por favor, revíselo detenidamente, ya que las condiciones incluidas afectan a sus derechos con respecto al software. Podrá consultar una copia del contrato de licencia de usuario final para el software Vegas Movie Studio en: <http://www.sonycreativesoftware.com/>.

Acerca de su privacidad

Sony Creative Software Inc. respeta su privacidad y se compromete a proteger sus datos personales. El uso de este software se rige por la política de privacidad del software. Se ha incorporado una copia de esta política en el proceso de registro y se le preguntará si está conforme con sus términos antes de aceptar los términos del contrato de licencia de usuario final. Revise su contenido atentamente, dado que los términos y las condiciones afectan a sus derechos con respecto a la información recopilada por el software. Podrá consultar una copia de la política de privacidad del software en: <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp>.

Uso adecuado del software

El software Vegas Movie Studio no se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se usa Vegas Movie Studio con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos, y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

Avisos legales

Vegas, Vegas+DVD, DVD Architect, Vegas Movie Studio, Vegas Movie Studio+DVD, DVD Architect Studio, ACID, Music Studio, ACIDized, Super Duper Music Looper, Jam Trax, Sony Sound Series, Chopper, Groove Mapping, Groove Cloning, Media Manager, CD Architect, Sound Forge, Audio Studio, Cinescore, Acoustic Mirror, Noise Reduction, Wave 64, Wave Hammer y XFX son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Creative Software Inc. o sus filiales en Estados Unidos y otros países.

PlayStation y PSP son marcas comerciales registradas de Sony Corporation Entertainment Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

La tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 se autoriza bajo la licencia de Fraunhofer IIS y Thomson.

El suministro de este producto no transfiere ninguna licencia ni implica ningún derecho a distribuir el contenido creado con este producto mediante sistemas de difusión con ánimo de lucro (terrestres, por satélite, cable u otros canales de distribución), aplicaciones de transmisión (vía Internet, intranet u otras redes), otros sistemas de distribución de contenidos (aplicaciones de audio de pago o audio a petición y similares) o en soportes físicos (discos compactos, discos versátiles digitales, chips semiconductores, discos duros, tarjetas de memoria y similares).

Se precisa una licencia independiente para dicho uso. Para obtener más detalles, consulte: <http://mp3licensing.com>.

Interfaz de programación de Microsoft DirectX

Algunas partes utilizan tecnologías de Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999–2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft Windows Media 9

Algunas partes utilizan tecnologías de Microsoft Windows Media®. Copyright © 1999–2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Aplicaciones Real, RealMedia, RealAudio y RealVideo

2007 RealNetworks, Inc. Patentes pendientes. Reservados todos los derechos. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® y el logotipo de Real son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de RealNetworks, Inc. en Estados Unidos y otros países.

MPEGLA y MPEG 2

SE PROHÍBE EXPRESAMENTE TODO USO DE ESTE PRODUCTO A TRAVÉS DE CUALQUIER MÉTODO QUE CUMPLA CON EL ESTÁNDAR MPEG-2 SI NO ESTÁ SUJETO A UNA LICENCIA CONFORME A LAS PATENTES APLICABLES INCLUIDAS EN LA CARTERA DE PATENTES MPEG-2. DICHA LICENCIA PUEDE OBTENERSE DE MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206 (ESTADOS UNIDOS).

Fabricado bajo la licencia de MPEG-LA.

Codificación Dolby, Dolby Digital AC-3 y AAC

Este producto contiene uno o más programas protegidos por las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos como trabajos no publicados. Son confidenciales y pertenecen a Dolby Laboratories. Queda prohibida su reproducción y divulgación, total o parcial, así como la producción de trabajos derivados sin el consentimiento expreso de Dolby Laboratories. Copyright 1992–2007 Dolby Laboratories. Reservados todos los derechos.

Dolby®, el símbolo de la doble D, AC-3® y Dolby Digital® son marcas comerciales registradas de Dolby Laboratories. AAC™ es una marca comercial de Dolby Laboratories.

Formato de archivo PNG

Copyright © 2007. Consorcio World Wide Web (Instituto Tecnológico de Massachusetts, Consorcio Europeo para la Investigación en Informática y Matemáticas, y Universidad de Keio). Reservados todos los derechos. Este trabajo se distribuye bajo la licencia del software W3C con la esperanza de que resulte de utilidad, pero SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA; ni siquiera la garantía implícita de COMERCIALIZACIÓN o ADECUACIÓN PARA UN FIN PARTICULAR. <http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

Apple QuickTime

La aplicación Apple® QuickTime® es una marca comercial de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Formato de archivo AIFF (Apple Macintosh Audio Interchange File Format)

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format es una marca comercial de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Formato de archivo Targa

El formato de archivo Targa™ es una marca comercial de Pinnacle Systems, Inc.

Formato de archivo TIFF (Tagged Image File Format)

Adobe Tagged Image™ File Format es una marca comercial registrada de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y otros países. Reservados todos los derechos.

Macromedia Flash

Macromedia y Flash son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Macromedia, Inc. en Estados Unidos y otros países.

ATRAC

"ATRAC", "ATRAC3", "ATRAC3plus", "ATRAC Advanced Lossless" y el logotipo de ATRAC son marcas comerciales de Sony Corporation.

<http://www.sony.net/Products/ATRAC3/>

AVCHD

AVCHD y el logotipo de AVCHD son marcas comerciales de Matsushita Electric Industrial Co., Ltd y Sony Corporation.

CineForm Intermediate

CineForm Intermediate™ es una marca comercial de CineForm, Inc.

i.LINK

i.LINK® es una marca comercial registrada de Sony Electronics, utilizada sólo para indicar que un producto contiene un conector IEEE 1394. No todos los productos con un conector IEEE 1394 pueden comunicarse entre sí.

Codificador MainConcept

El plugin MainConcept® es una marca comercial o marca comercial registrada de MainConcept, Inc. en Estados Unidos y otros países. Reservados todos los derechos.

Sony AVC/AAC

ESTE PRODUCTO HA SIDO CONCEDIDO BAJO LA LICENCIA DE LA CARTERA DE PATENTES AVC PARA USO PERSONAL Y PARA USO NO COMERCIAL DEL USUARIO CON EL FIN DE (A) CODIFICAR VÍDEO SEGÚN EL ESTÁNDAR AVC ("VÍDEO AVC") O (B) DECODIFICAR VÍDEO AVC CODIFICADO POR UN USUARIO EN EL DESARROLLO DE UNA ACTIVIDAD PERSONAL Y NO COMERCIAL, O QUE SE OBTUVO DE UN PROVEEDOR DE VÍDEOS CON LICENCIA PARA SUMINISTRAR VÍDEO AVC. NO SE OTORGA NI SE CONSIDERA IMPLÍCITA NINGUNA LICENCIA PARA CUALQUIER OTRO USO. SE PUEDE OBTENER INFORMACIÓN ADICIONAL EN MPEG LA, L.L.C. CONSULTE [HTTP://MPEGLA.COM](http://MPEGLA.COM).

Steinberg Media Technologies

VST® es una marca comercial registrada de Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO™ es una marca comercial de Steinberg Media Technologies GmbH.

Gracenote

Datos sobre el CD y relacionados con la música obtenidos de Gracenote, Inc. con copyright © 2000-2007 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2007 Gracenote. Este producto y servicio puede ejercer una o más de las siguientes patentes estadounidenses: n.º 5.987.525; n.º 6.061.680; n.º 6.154.773; n.º 6.161.132; n.º 6.230.192; n.º 6.230.207; n.º 6.240.459; n.º 6.330.593 y otras patentes emitidas o pendientes. Los servicios se suministran o los dispositivos se fabrican bajo la licencia de Open Globe, Inc. (patente estadounidense n.º 6.304.523).

Gracenote y CDDB son marcas comerciales registradas de Gracenote. El logo y logotipo de Gracenote, MusicID y el logo "Powered by Gracenote" son marcas comerciales de Gracenote.

Ogg Vorbis

Ogg, Vorbis, la Fundación Xiph.org y sus logotipos son marcas comerciales (tm) de la Fundación Xiph.org. Reservados todos los derechos.

Sony Creative Software Inc.

1617 Sherman Avenue

Madison, WI 53704

EE. UU.

La información incluida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no constituye garantía o compromiso alguno en nombre de Sony Creative Software Inc. de ninguna manera. Cualquier actualización o información adicional relativa al contenido de este manual se publicará en el sitio Web de Sony Creative Software Inc., ubicado en: <http://www.sonycreativesoftware.com/>. El software se proporciona de conformidad con los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final y la política de privacidad del software, y debe utilizarse y copiarse de acuerdo con ellos. Queda estrictamente prohibida toda copia o distribución del software, salvo en los casos descritos expresamente en el contrato de licencia de usuario final. Ninguna parte de este manual se puede reproducir o transmitir de forma alguna o para cualquier propósito sin el consentimiento expreso por escrito de Sony Creative Software Inc.

Copyright 2007. Sony Creative Software Inc.

Programa Copyright 2007. Sony Creative Software Inc. Reservados todos los derechos.

Tabla de contenido

Introducción	5
Bienvenido	5
Requisitos del sistema	5
Asistencia técnica.....	6
Instalación del software Vegas Movie Studio.....	6
Uso de este manual	6
Uso de la ayuda en línea	6
Ayuda en línea	7
Tutoriales Muéstreme cómo	8
Ayuda en la Web	8
Descripción general.....	8
Ventana principal	9
Barra de herramientas	9
Visualización del tiempo	10
Regla	10
Barra de marcadores	10
Barra de comandos	11
Barra de diseño de CD	11
Lista de pistas	11
Escala de tiempo	12
Controles de la barra de transporte	12
Barra de estado	12
Control de arrastre	13
Área de anclaje de ventanas y anclaje de ventanas flotantes	13
Nociones básicas.....	17
Creación de proyectos	17
Almacenamiento de proyectos	18
Cambio de nombre de proyectos (utilizando Guardar como)	19
Obtención de archivos de medios	19
Vista previa de archivos de medios	19
Uso de la ventana de medios de proyecto	20
Clasificación de medios mediante contenedores	24
Adición de medios a la escala de tiempo	24
Trabajo con eventos	26
Nociones sobre archivos y eventos	27
Movimiento de eventos a lo largo de la escala de tiempo	27
Trabajo con pistas	28
Uso de la vista de pista	29
Uso de la lista de pistas	30

Reproducción y vista previa	31
Reproducción de proyectos	32
Arrastre	33
Vista previa en reproductores de medios	34
Técnicas básicas de edición.....	35
Cómo moverse	35
Movimiento del cursor	35
Cambio de enfoque	36
Realización de selecciones	36
Selección de varios eventos	36
Selección de un rango de tiempo	38
Reproducción en bucle	39
Selección de eventos y un rango de tiempo	39
Selección de pistas	39
Edición de eventos.....	40
Copia de eventos	40
Corte de eventos	41
Pegado de eventos	43
Duplicación de eventos	45
Recorte de eventos	45
División de eventos	47
Eliminación de eventos	49
Aplicación de crossfades a eventos.....	49
Uso de crossfades automáticos	49
Configuración manual de crossfades	50
Cambio de las curvas de crossfade	50
Uso del comando Deshacer	51
Uso del comando Rehacer	52
Adición de marcadores de proyecto y regiones	52
Trabajo con marcadores	53
Trabajo con regiones	54
Uso de un programa externo de edición de audio.....	57
Configuración de un programa de edición de audio	57
Almacenamiento y renderización de proyectos.....	59
Asistente para creación de películas.....	59
Almacenamiento en disco duro	59
Grabación en DVD	59
Grabación en CD de vídeo (VCD) o CD-ROM	60
Publicación en Web	61

Almacenamiento en Sony PSP®	61
Almacenamiento en cámara DV	61
Almacenamiento en cámara HDV	62
Envío por correo electrónico	62
Renderización de proyectos.....	63
Renderización de archivos	64
Surround 5.1	65
Asistente para nuevos proyectos	65
Panoramización Surround 5.1	66
Asignación de pistas a canales surround.....	67
Panoramización de pistas	67
Panoramización de pistas en modo Panoramización surround	68
Automatización de la panoramización con envolventes	68
Cambio del modo de panoramización	69
Índice.....	i

Capítulo 1 | Introducción

Bienvenido

El software Vegas® Movie Studio™ de Sony Creative Software Inc. es un sistema de edición de medios multipista innovador y avanzado. Ha sido diseñado para crear un entorno de producción de audio y vídeo eficiente sin sacrificar la calidad y la potencia de procesamiento que espera de Sony Creative Software Inc. Tanto si emplea los comandos de exploración estándar de Microsoft® Windows® que ya le son familiares como si emplea su interfaz pulcra y despejada, disfrutará utilizando el software Vegas Movie Studio.

Requisitos del sistema

A fin de utilizar el software Vegas Movie Studio, el equipo debe reunir las siguientes especificaciones mínimas:

- Microsoft® Windows® XP SP2 o Windows Vista™
- Procesador a 800 MHz (se recomiendan 2,8 GHz para HDV o AVCHD)
- 200 MB de espacio libre en disco para la instalación del programa
- 256 MB de RAM (se recomiendan 512 MB de RAM para HDV o AVCHD)
- Conector i.LINK®*/Tarjeta IEEE-1394DV compatible con OHCI (para captura de DV e impresión en cinta)
- Tarjeta de sonido compatible con Microsoft Windows
- Unidad de DVD-ROM (sólo para la instalación desde DVD)
- Unidad de grabación de CD compatible (sólo para la grabación en CD)
- Unidad de grabación de DVD-R/-RW/+R/+RW compatible (sólo para la grabación en DVD)
- Microsoft DirectX® 9.0c o posterior (incluido en el disco de la aplicación)
- Microsoft .NET Framework 2.0 (incluido en el disco de la aplicación)

Nota: Es preciso que indique su información de registro a Sony Creative Software Inc. con el fin de activar el software.

*i.LINK es una marca comercial registrada de Sony Electronics, utilizada sólo para indicar que un producto contiene un conector IEEE 1394. No todos los productos con un conector IEEE 1394 pueden comunicarse entre sí.

Asistencia técnica

El sitio Web <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp> incluye asistencia técnica, información de referencia, actualizaciones de programas, sugerencias y trucos, foros de usuarios, y una base de información.

Instalación del software Vegas Movie Studio

1. Introduzca el DVD-ROM. Se mostrará la pantalla de instalación (si la función de reproducción automática del DVD-ROM se halla habilitada).
En caso de no estar habilitada, haga clic en el botón **Inicio** y seleccione **Ejecutar**. En el cuadro de diálogo Ejecutar que se muestra, escriba la letra de la unidad de DVD-ROM y añada `:\\setup.exe`. Haga clic en el botón **Aceptar** para proceder a la instalación.
2. Haga clic en **Instalar**. Se iniciará el proceso de instalación.
3. Siga las instrucciones indicadas en pantalla para instalar la versión adecuada del software en el equipo.

Nota: *Windows Installer se utiliza para todas las versiones del sistema operativo Windows. Windows Installer se instala y, a continuación, le solicita que reinicie el sistema.*

Uso de este manual

Este manual se proporciona como ayuda a los usuarios de las aplicaciones de software Vegas Movie Studio y Vegas Movie Studio Platinum. Por esta razón, las funciones del producto se identifican a lo largo de este manual mediante los siguientes iconos:



Funciones exclusivas de Vegas Movie Studio Platinum

Uso de la ayuda en línea

Puede acceder a dos modalidades de ayuda:

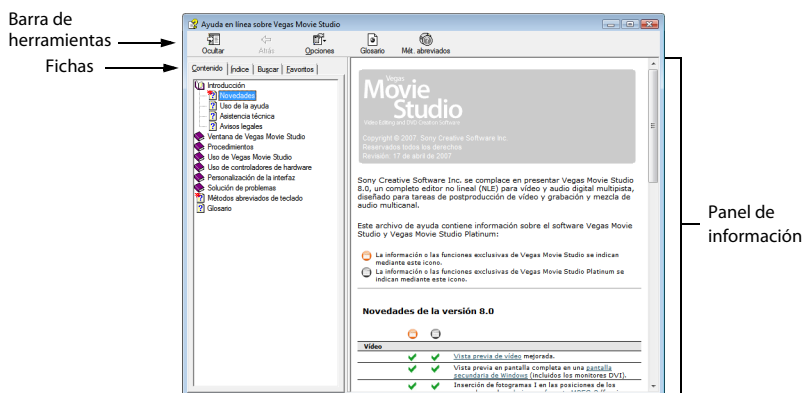
- Ayuda en línea
- Tutoriales Muéstreme cómo

Ayuda en línea

Para acceder a la ayuda en línea, seleccione **Contenido e índice** en el menú **Ayuda** o presione F1.

Nota: A fin de consultar la ayuda en línea, debe contar con Internet Explorer 5.1 o una versión posterior de este programa instalada en el sistema.

La ventana de ayuda en línea tiene cuatro fichas que puede utilizar para localizar la información que precisa.



La ficha **Contenido** proporciona una lista de temas de ayuda disponibles. Haga doble clic en un libro cerrado (📖) para abrir las páginas y, a continuación, haga clic en una página de tema (🔍).

La ficha **Índice** proporciona una lista completa de los temas de ayuda disponibles. Desplácese por la lista de temas disponibles o especifique una palabra en el cuadro de texto **Escriba la palabra clave a buscar** para localizar con rapidez temas relacionados con dicha palabra. Seleccione un tema y haga clic en el botón **Mostrar**.

La ficha **Búsqueda** permite especificar una palabra clave y mostrar todos los temas de la ayuda que contengan la palabra especificada. Especifique una palabra clave en el cuadro de texto **Escriba qué palabras buscar** y haga clic en **Buscar**. Seleccione un tema en la lista y haga clic en el botón **Mostrar tema**.

La ficha **Favoritos** permite conservar los temas que consulta con frecuencia en una carpeta independiente. Si desea añadir un tema a la ficha Favoritos, haga clic en el botón **Agregar** de la ficha **Favoritos**.

Tutoriales Muéstreme cómo

Gracias a los tutoriales interactivos Muéstreme cómo, instalados con el software, podrá conocer mejor muchas de las funciones de Vegas Movie Studio y Vegas Movie Studio Platinum.

De manera predeterminada, los tutoriales Muéstreme cómo aparecen al inicio de la aplicación. No obstante, puede acceder a ellos en cualquier momento desde el menú **Ayuda** si selecciona la opción **Muéstreme cómo**.

Sugerencia: *Para desactivar la visualización automática de los tutoriales Muéstreme cómo, quite la marca de la casilla de verificación **Mostrar al iniciar** ubicada en la parte inferior de la ventana del tutorial.*

Ayuda en la Web

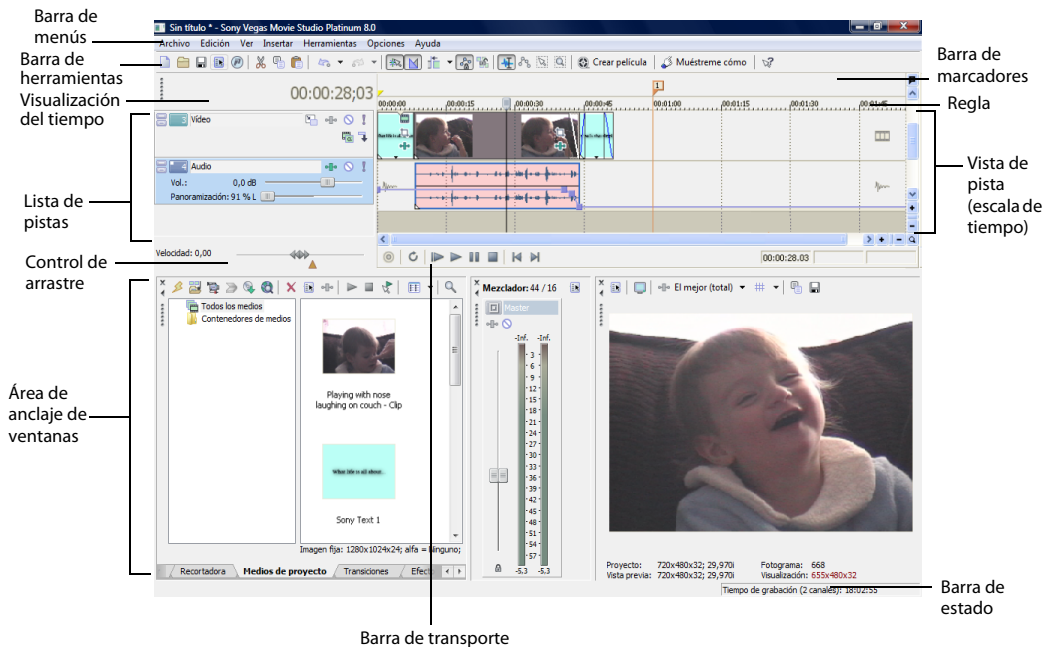
Encontrará ayuda e información adicionales disponibles en el sitio Web de Sony Creative Software. En el menú **Ayuda**, seleccione **Sony en la Web** para ver una lista de las páginas Web correspondientes al software Vegas Movie Studio y a Sony Creative Software Inc.

Descripción general

En las siguientes secciones, se describe un recorrido gráfico por el área de trabajo de Vegas Movie Studio.













Ventana principal







La ventana principal aparece al abrir el software. El área de trabajo se compone de tres áreas principales: la lista de pistas, la vista de pista (o escala de tiempo) y el área de anclaje de ventanas. Puede ajustar el tamaño de cada una de ellas arrastrando las líneas divisorias que las separan.









Barra de herramientas

La barra de herramientas permite acceder de manera rápida a las funciones y características que se utilizan con más frecuencia. En el menú **Opciones**, seleccione **Personalizar barra de herramientas** para especificar los botones que desea que se muestren.

 Crea un proyecto nuevo	 Habilita los crossfades automáticos
 Abre un proyecto actual	 Habilita la edición de expansión automática
 Guarda el proyecto	 Bloquea las envolturas a eventos
 Abre las propiedades del proyecto	 Ignora la agrupación de eventos
 Publica el proyecto en la Web	 Herramienta de edición normal
 Corta los eventos o el rango de tiempo seleccionados	 Herramienta de edición de envolturas

	Crea un proyecto nuevo
	Copia los eventos o el rango de tiempo seleccionados
	Pega elementos del portapapeles en el proyecto
	Comando Deshacer
	Comando Rehacer
	Habilita el ajuste a líneas de cuadrícula

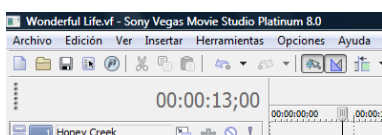
	Habilita los crossfades automáticos
	Herramienta de edición de selección
	Herramienta de edición de zoom
	Asistente para creación de películas
	Tutoriales Muéstreme cómo
	Ayuda Qué es esto

Visualización del tiempo

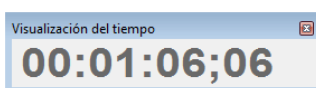
La ventana de visualización del tiempo refleja la posición del cursor en la escala de tiempo y el punto final de una selección de tiempo. Puede personalizar las opciones de visualización del tiempo, lo que incluye qué tiempo se muestra en la ventana y qué colores se emplean para ello.

Puede mover la ventana de visualización del tiempo desde su posición anclada, encima de la lista de pistas, y situarla encima del área de trabajo como ventana flotante o anclarla en el área de anclaje de ventanas.

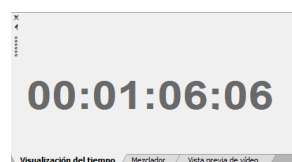
Posición anclada



Ventana flotante



Anclada en el área de anclaje de ventanas



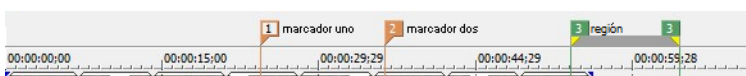
Regla

La regla constituye la escala de tiempo del proyecto. Se puede especificar cómo mide el tiempo la regla: en segundos, medidas y golpes, fotogramas, etc.



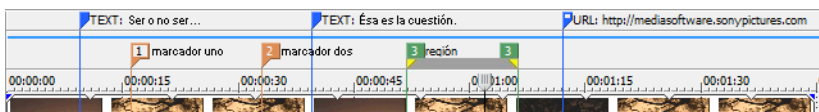
Barra de marcadores

La barra de marcadores es el área donde puede situar, nombrar y colocar marcadores y regiones a lo largo de la escala de tiempo del proyecto. Estas etiquetas informativas pueden servir de cues o recordatorios, a fin de resaltar eventos importantes del proyecto.



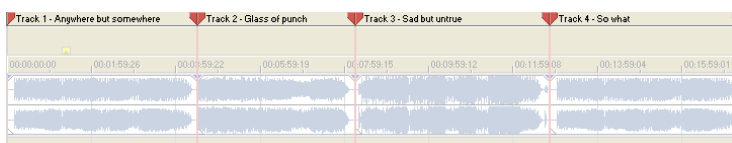
Barra de comandos

La barra de comandos se muestra cuando se añade un comando al proyecto. Los comandos añaden metadatos a los archivos de medios para crear efectos como la subtitulación. *Para obtener más información, consulte [Adición de marcadores de proyecto y regiones](#) en la página 52.*



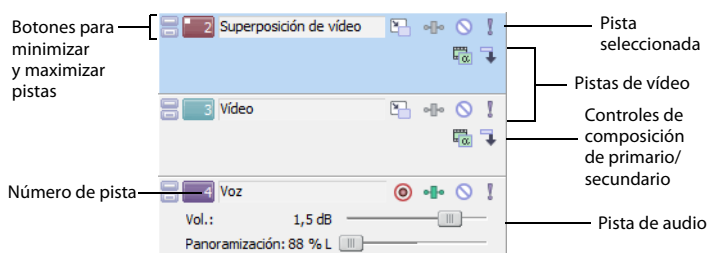
Barra de diseño de CD

La barra de diseño de CD muestra pistas e índices en un proyecto de diseño de CD de audio para la grabación de CD por disco.



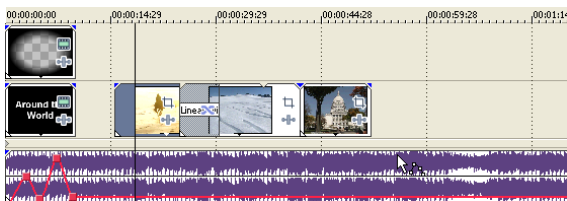
Lista de pistas

Esta área identifica el orden de las pistas del proyecto y contiene los controles utilizados para determinar la composición y la mezcla de las pistas. *Para obtener más información, consulte [Uso de la lista de pistas](#) en la página 30.*











Escala de tiempo

Todas las operaciones de organización y edición de contenidos se realizan en la escala de tiempo o vista de pista. Esta área contiene todos los eventos del proyecto. *Para obtener más información, consulte [Uso de la vista de pista](#) en la página 29.*



Controles de la barra de transporte

La barra de transporte incluye los botones de reproducción y posición del cursor que se utilizan con frecuencia al trabajar en el proyecto y mostrarlo en vista previa.

 Graba en la pista	 Pone en pausa la reproducción del proyecto
 Habilita la reproducción en bucle	 Detiene la reproducción
 Reproduce el proyecto desde el principio	 Mueve el cursor al inicio del proyecto
 Reproduce el proyecto desde la posición del cursor	 Mueve el cursor al final del proyecto

Barra de estado

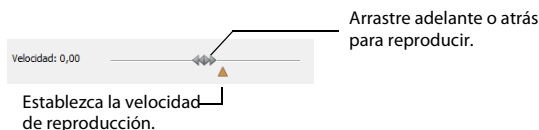
La barra de estado se encuentra en la parte inferior de la ventana principal del programa y muestra información acerca de cuánto espacio libre queda aproximadamente en el equipo para grabar audio (tiempo de grabación). Durante los procesos de renderización, el lado izquierdo de la barra de estado también contiene información sobre el progreso de la renderización.

Tiempo de grabación : 23:03:15

La ventana de vista previa de vídeo también dispone de su propia barra de estado, que muestra información específica del proyecto. *Para obtener más información, consulte [Reproducción de proyectos](#) en la página 32.*

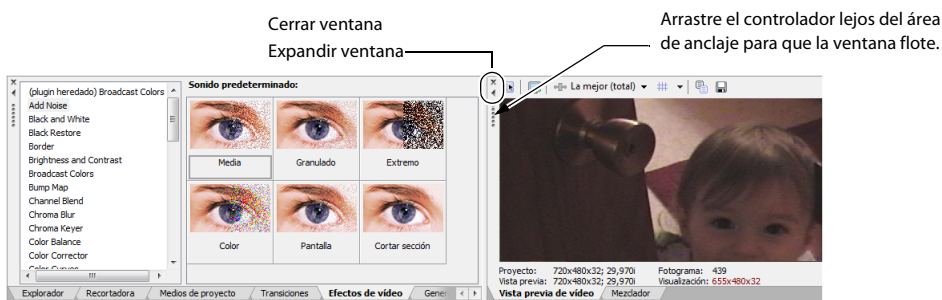
Control de arrastre

El control de arrastre se utiliza para reproducir el proyecto adelante o atrás con fines de edición. Puede ajustar la velocidad de reproducción mediante el marcador de control de velocidad situado bajo el control de arrastre. *Para obtener más información, consulte [Arrastre](#) en la página 33.*



Área de anclaje de ventanas y anclaje de ventanas flotantes

Esta área permite mantener a mano las ventanas de uso frecuente, pero sin estorbar. Es posible anclar las ventanas unas junto a otras, apiladas en el área de anclaje de ventanas o en una ventana de anclaje flotante independiente. Cuando se apilan, cada ventana muestra una pestaña en su parte inferior donde figura su nombre. Haga clic en la pestaña de una ventana para que se muestre sobre las demás.

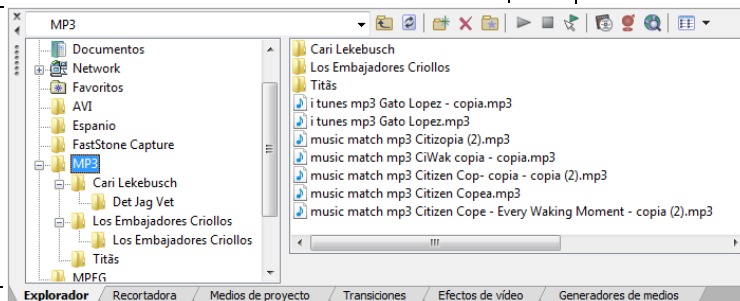


- Para anclar una ventana, arrástrela al área de anclaje.
- Arrastre el controlador situado a la izquierda de una ventana anclada si desea quitarla del área de anclaje y utilizarla en modo flotante.
- Para impedir que una ventana se ancle al arrastrarla, mantenga presionada la tecla Ctrl.
- Para expandir una ventana anclada de forma que ocupe todo el área de anclaje, haga clic en el botón **Maximizar** (☐). Haga clic de nuevo en él para restaurar la ventana a su tamaño anterior.
- Para quitar una ventana del área de anclaje o una posición de anclaje flotante, haga clic en el botón **Cerrar** (✕).

Ventana del explorador - Alt+1

La ventana del explorador es parecida a la del Explorador de Windows de Microsoft. La ventana del explorador permite seleccionar archivos de medios para arrastrarlos hasta la escala de tiempo del proyecto o añadirlos a lista de medios de proyecto. También puede utilizar el Explorador para realizar tareas habituales de gestión de archivos, como crear carpetas, cambiar el nombre de archivos y carpetas, o eliminar archivos y carpetas. Utilice los botones **Iniciar vista previa** (▶) y **Vista previa automática** (🔄) para obtener una vista previa de los archivos antes de añadirlos al proyecto.

Seleccione una unidad o carpeta.

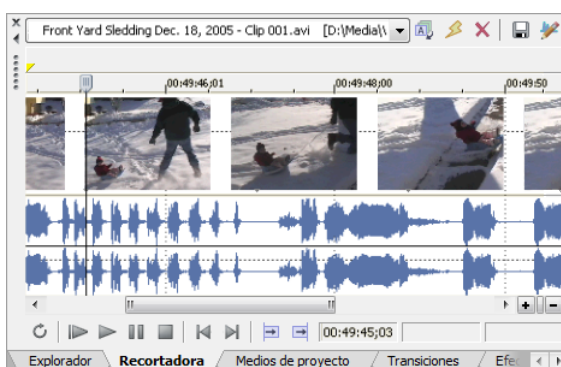


Obtenga una vista previa de los archivos de medios antes de colocarlos en el proyecto.

Seleccione medios para colocarlos en el proyecto arrastrándolos y soltándolos o haciendo doble clic en ellos.

Ventana de la recortadora - Alt+2

La ventana de la recortadora es un sitio idóneo para editar cualquier archivo de medios. Si se sitúa un archivo de medios en esta ventana, es posible colocar fragmentos de ese archivo en pistas diferentes arrastrándolos y soltándolos en ellas.



Ventana del mezclador - Alt+3

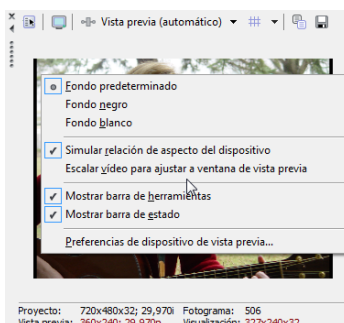
La ventana del mezclador le permite acceder a las propiedades de audio y los niveles de salida del proyecto.



Ventana de vista previa de vídeo - Alt+4

Esta ventana muestra el vídeo de un proyecto durante la edición y reproducción de éste. *Para obtener más información, consulte [Reproducción de proyectos en la página 32](#).*

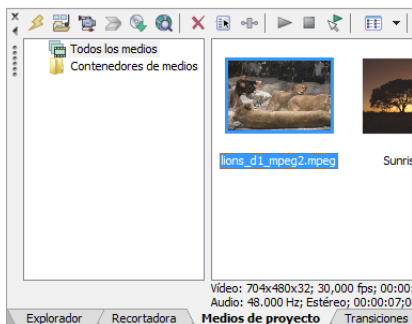
El vídeo aparece durante la reproducción del proyecto o conforme se mueve el cursor durante la edición.



Haga clic con el botón secundario para modificar la configuración de vista previa de vídeo.

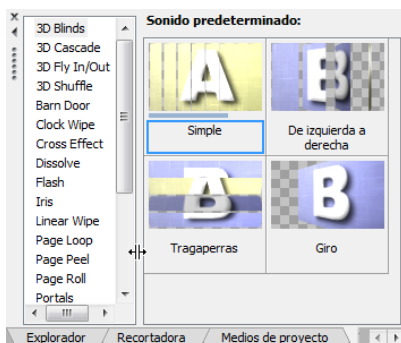
Ventana de medios de proyecto - Alt+5

La ventana de medios de proyecto facilita la organización de los archivos de medios utilizados en un proyecto. La información sobre estos archivos se muestra en una base de datos muy flexible que puede ordenarse de forma instantánea. También es posible utilizar la ventana de medios de proyecto para aplicar efectos y plugins a los archivos de medios y configurar las propiedades específicas de estos archivos. *Para obtener más información, consulte [Uso de la ventana de medios de proyecto en la página 20](#).*



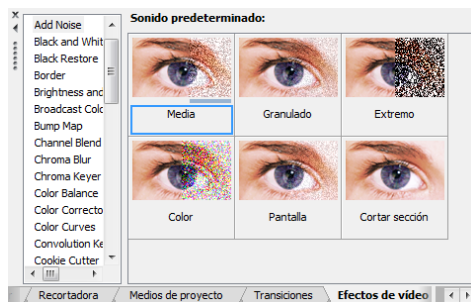
Ventana de transiciones - Alt+7

La ventana de transiciones contiene todas las transiciones disponibles. Las miniaturas muestran ejemplos animados de cada transición. Puede arrastrar transiciones desde esta ventana para reemplazar el crossfade entre dos eventos de vídeo o para reemplazar la región de desvanecimiento de entrada o salida de un evento de vídeo.



Ventana de efectos de vídeo - Alt+8

La ventana de efectos de vídeo contiene los efectos de vídeo disponibles. Las miniaturas muestran ejemplos animados de la configuración predeterminada de cada plugin. Puede arrastrar plugins desde esta ventana a un evento, una pista o la ventana de vista previa de vídeo (efectos de salida de vídeo).



Ventana de generadores de medios - Alt+9

La ventana de generadores de medios contiene los distintos generadores de medios incluidos. Éstos simplifican la creación de eventos que incluyan texto, créditos, patrones de prueba, degradados de color y fondos de color sólidos. Puede arrastrar un generador de medios a la escala de tiempo para crear un nuevo evento de medios generados.



Capítulo 2 Nociones básicas

El software Vegas® Movie Studio™ es una nueva forma de crear producciones multimedia. Tanto si es un experimentado autor multimedia como si no es más que un principiante en ciernes, las potentes funciones y capacidades del software Vegas Movie Studio están organizadas para aumentar su creatividad y productividad. En el siguiente capítulo se resumen las funciones y operaciones básicas del software.

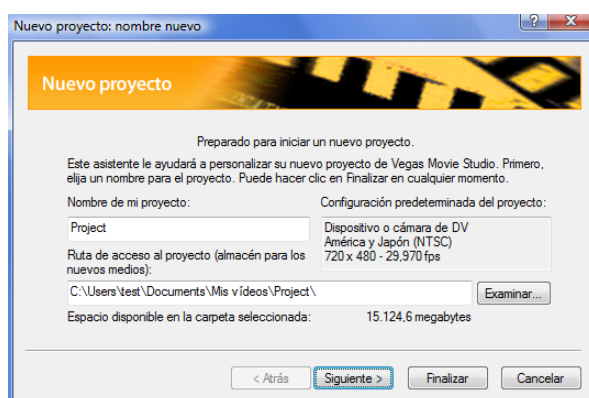
Creación de proyectos

El proceso de creación de una producción multimedia puede ser una tarea complicada que implique cientos de fotos, tomas, voces superpuestas, músicas de fondo, pistas de audio y efectos especiales. La organización es crucial en un proceso como éste. En el software, la organización se gestiona mediante un pequeño archivo de proyecto (.vf) que guarda información sobre ubicaciones de archivos de origen, ediciones, cortes, puntos de inserción, transiciones y efectos especiales. Este archivo de proyecto no es un archivo multimedia, sino que se emplea a fin de crear (renderizar) el archivo definitivo una vez terminada la edición.

Puesto que el software Vegas Movie Studio edita un archivo de *proyecto* en lugar de los archivos originales, es posible llevar a cabo la edición sin preocuparse por dañar los archivos de origen. Esto no sólo le proporciona una intensa sensación de seguridad, también le brinda la libertad necesaria para experimentar.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Nuevo**. Aparecerá el asistente para nuevos proyectos.
2. Especifique el nombre del proyecto y la ubicación donde desea guardarlo:

- a. En el cuadro **Nombre de mi proyecto**, escriba un nombre para identificar el proyecto.



Primera página del asistente para nuevos proyectos

- b. En el cuadro **Ruta de acceso al proyecto (almacén para los nuevos medios)**, escriba la ruta de la carpeta donde desea almacenar los nuevos archivos de medios.

3. Haga clic en **Siguiente**. A continuación, se mostrará la página Nuevo proyecto: coincidencia de archivos.
4. Establezca la configuración del proyecto:
 - Si quiere que la configuración del proyecto coincida con la de un archivo existente, haga clic en la casilla de verificación **Basar la configuración de mi proyecto en la de este archivo de medios** y seleccione uno. Cuando haga clic en **Siguiente**, se mostrará la configuración del proyecto. Edítela como sea menester.
 - Si desea especificar la configuración del proyecto, quite la marca de la casilla de verificación **Basar la configuración de mi proyecto en la de este archivo de medios** y haga clic en **Siguiente**.
 - a. Seleccione un estándar de salida de vídeo en la lista desplegable y haga clic en **Siguiente**.
 - b. Si conoce el destino último del proyecto, seleccione el botón de opción **Me gustaría publicar mi producción final en** y elija un formato de salida en la lista desplegable.

Si no está seguro, seleccione el botón de opción **No estoy seguro. Lo seleccionaré en otro momento** y haga clic en **Siguiente**.

 - c. Haga clic en **Siguiente**. A continuación, se mostrará la página Nuevo proyecto: modo de bus del master.
 - d. En la lista desplegable **Modo de bus del master**, seleccione una opción para indicar si desea utilizar estéreo o audio multicanal 5.1 en el proyecto.



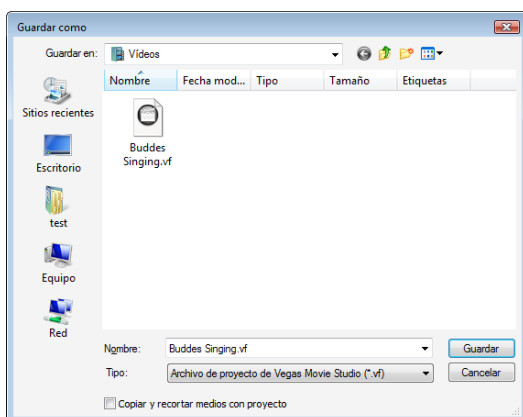
Esta función sólo está disponible en el software Vegas Movie Studio Platinum.

5. A continuación, se mostrará la configuración actual del proyecto en la página Nuevo proyecto: confirmación de configuración. Haga clic en **Finalizar** para empezar a trabajar en el proyecto.

Almacenamiento de proyectos

Cuando guarde su trabajo, éste se almacenará en un archivo de proyecto. Los archivos de proyecto no son archivos de medios renderizados.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Guardar**.



La primera vez que guarde un proyecto, aparecerá el cuadro diálogo Guardar como. En ocasiones posteriores, se omitirá este cuadro de diálogo, se conservará el nombre de archivo existente y se actualizará el proyecto a fin de incluir en él cualquier cambio que haya implementado.

2. Seleccione la unidad y la carpeta donde desee almacenar el proyecto.
3. Escriba el nombre del proyecto en el cuadro **Nombre**.
4. Haga clic en **Guardar**.

Sugerencia: Marque la casilla de verificación **Copiar y recortar medios con proyecto** para guardar el archivo de proyecto y las copias de los archivos de medios en una misma ubicación.

Cambio de nombre de proyectos (utilizando Guardar como)


Después de haber estado trabajando en un proyecto, puede utilizar el comando **Guardar como** del menú **Archivo** para guardar una copia de un proyecto con un nombre nuevo. Esto resulta útil para realizar copias de seguridad de las distintas versiones de un proyecto.

Obtención de archivos de medios

Puede añadir medios de diversos orígenes al proyecto. Puede añadir archivos de audio y vídeo, grabar audio en una pista, capturar imágenes mediante una cámara de vídeo o extraer música de sus propios CD. También puede crear medios, como textos superpuestos, fondos y créditos, utilizando el software.

Nota: Cuando se añade un bucle de ACID a la escala de tiempo, se extiende automáticamente para que coincida con el tiempo del proyecto especificado en la ficha Regla del cuadro de diálogo Propiedades del proyecto. Si desea ignorar la información de tiempo, quite la marca de la casilla de verificación **Importar audio con tiempo del proyecto**, en la ficha **Audio** del cuadro de diálogo **Preferencias**.

Vista previa de archivos de medios

Puede obtener una vista previa de los archivos antes de colocarlos en el proyecto. La ventana del explorador cuenta con una minibarra de transporte con los botones **Iniciar vista previa**, **Detener vista previa** y **Vista previa automática** (). Cuando se muestra un archivo en vista previa, su corriente se envía al bus de vista previa de la ventana del mezclador (en el caso de archivos de audio) o a la ventana de vista previa de vídeo (en el caso de archivos de vídeo).

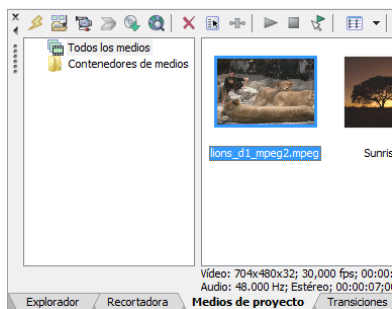
Sugerencia: Puede utilizar los mismos botones de la minibarra de transporte en la ventana de medios de proyecto a fin de obtener una vista previa de los archivos de la lista de medios de proyecto.

1. Seleccione un archivo en la ventana del explorador.
2. Haga clic en el botón **Iniciar vista previa** (▶) para escuchar el archivo.
3. Haga clic en el botón **Detener vista previa** (■) o seleccione otro archivo distinto para detener la vista previa del archivo.

Sugerencia: Para obtener una vista previa automática de los archivos seleccionados, haga clic en el botón **Vista previa automática** (🔄) situado en la barra de transporte de la ventana del explorador.

Uso de la ventana de medios de proyecto

Los archivos de medios, tanto de vídeo como de audio, tienden a ser los de mayor tamaño del disco duro. Por tanto, no siempre resulta fácil moverlos de sitio y almacenar varias copias de estos archivos tampoco es práctico. Se pueden añadir archivos de medios a la lista de medios de proyecto para organizarlos antes de comenzar con la edición. Una vez que empiece a trabajar en un proyecto, todos los archivos que añada a la escala de tiempo se incluirán automáticamente en la lista de medios de proyecto. En el menú **Ver**, seleccione **Medios de proyecto** para abrir esta ventana si aún no es visible.



Uso de vistas de medios de proyecto

Puede controlar la información que se muestra en la ventana de medios de proyecto haciendo clic en el botón **Vistas** (☰) y seleccionando una.

Para obtener más información sobre vistas, consulte la ayuda en línea (en el menú Ayuda de Vegas Movie Studio, seleccione la opción Contenido e índice).

Adición de medios a la lista de medios de proyecto

Puede añadir medios a la lista de medios de proyecto sin añadirlos a la escala de tiempo importando el archivo.

Adición de medios a la lista de medios de proyecto desde la ventana del explorador

1. Busque y seleccione un archivo para añadirlo a lista de medios de proyecto. Puede utilizar las teclas Ctrl o Mayús para seleccionar varios archivos de medios.
2. Haga clic con el botón secundario y seleccione la opción **Añadir a lista de medios de proyecto** en el menú contextual. El archivo seleccionado se añadirá a la lista de medios de proyecto.

Sustitución de medios en la lista de medios de proyecto

Puede reemplazar un archivo por otro diferente en la lista de medios de proyecto. Al cambiar el archivo de medios que contiene un evento, cada aparición del evento en la escala de tiempo se actualiza con los nuevos contenidos del archivo de medios.

1. Haga clic con el botón secundario en un archivo en la ventana de medios de proyecto.
2. Seleccione **Reemplazar** en el menú contextual.
3. En el cuadro de diálogo Reemplazar archivo de medios, busque y seleccione el archivo con que desee reemplazar el archivo actual.
4. Haga clic en **Abrir**. El archivo seleccionado reemplazará al anterior en la lista de medios de proyecto y cualquier evento de la escala de tiempo que contenga este último se actualizará para incluir el nuevo archivo de medios.


Captura de vídeo

Puede utilizar la aplicación Sony Video Capture que se instala con el software Vegas Movie Studio a fin de capturar clips desde su cámara de vídeo DV o HDV y añadirlos a la ventana de medios de proyecto. También puede especificar una aplicación de captura de vídeo distinta de otro fabricante.




La captura de vídeo HDV sólo está disponible en el software Vegas Movie Studio Platinum.

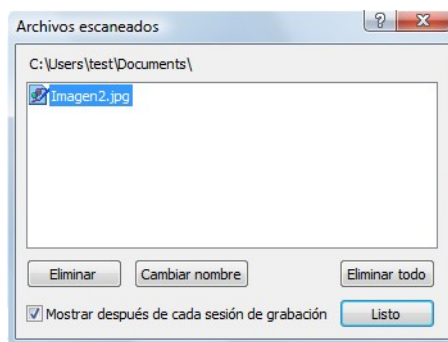
Sugerencia: Para especificar la aplicación de captura de vídeo que desea utilizar con la versión íntegra del software Vegas o en el software Vegas Movie Studio Platinum, marque la casilla de verificación **Usar aplicación de captura de vídeo externa** en la ficha Vídeo de la ventana Preferencias y busque el archivo ejecutable (.EXE) del programa. Para especificar la aplicación de captura de vídeo que desea utilizar con el software Vegas Movie Studio Platinum, busque el archivo ejecutable del programa mediante el botón **Examinar** que hay junto al cuadro **Aplicación de captura de vídeo preferida** en la ficha Vídeo de la ventana Preferencias.

1. Si aún no lo ha hecho, conecte la cámara de vídeo a la tarjeta capturadora de vídeo utilizando el cable que se incluye con esta última.
2. En la ventana de medios de proyecto, haga clic en el botón **Capturar vídeo** ()
Se iniciará la aplicación de captura de vídeo que haya especificado en la ficha Vídeo de la ventana Preferencias.
3. Capture el vídeo. Para obtener más información acerca de la captura de vídeo mediante la aplicación Sony Video Capture, consulte la ayuda en línea de Vegas Movie Studio. Para acceder a ella, seleccione **Contenido e índice** en el menú **Ayuda**.
Una vez que haya capturado el vídeo, Video Capture añadirá los archivos a la ventana de medios de proyecto. Si alguno de los clips capturados se queda sin conexión, puede volver a capturarlo mediante la aplicación de captura de vídeo. Haga clic con el botón secundario en un archivo sin conexión en la ventana de medios de proyecto y seleccione **Volver a capturar** en el menú contextual.

Obtención de imágenes

Puede incorporar imágenes directamente al software desde un escáner, una cámara digital u otro dispositivo TWAIN. Las imágenes se añaden a la ventana de medios de proyecto como archivos de imagen JPEG.

1. Asegúrese de que el dispositivo (escáner o cámara digital) esté encendido y conectado al equipo.
2. En la ventana de medios de proyecto, haga clic en el botón **Obtener foto** (). Se iniciará el software del dispositivo.
3. Utilice el software del dispositivo para obtener una imagen y enviarla a Vegas Movie Studio. Una vez que se haya enviado la imagen, aparecerá el cuadro de diálogo Archivos escaneados.
 - Haga clic en **Cambiar nombre** para darle un nombre más elocuente a la imagen nueva.
 - Haga clic en **Eliminar** para cancelar el proceso de adición de la imagen.
4. Haga clic en **Listo**. El nuevo archivo JPEG se añadirá a la lista de medios de proyecto.



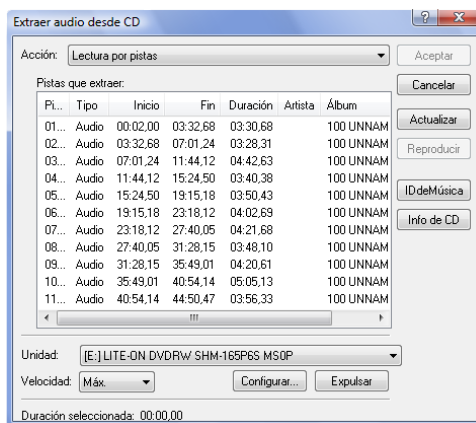
Sugerencia: Si cualquiera de los sujetos aparece en las imágenes capturadas con los ojos rojos, puede utilizar la función de eliminación de ojos rojos para corregir el problema. Para obtener más información sobre esta función, consulte la ayuda en línea.

Extracción de audio desde CD

Puede extraer pistas de un CD y añadirlas a la ventana de medios de proyecto como archivos WAV.

Importante: El software Vegas Movie Studio no se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se usa Vegas Movie Studio con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos, y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

1. Inserte el CD de audio.
2. En la ventana de medios de proyecto, haga clic en el botón **Extraer audio desde CD** (🌐). Aparecerá el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD.
3. En la lista desplegable **Acción**, seleccione el método que desee utilizar para extraer el audio del CD:



- **Lectura por pistas:** utilice esta opción para elegir las pistas que desee extraer del CD.
 - **Lectura del disco completo:** utilice esta opción para extraer automáticamente todas las pistas del disco. Se extraerá todo el CD a un nuevo archivo único en la lista de medios de proyecto.
 - **Lectura por rangos:** utilice esta opción para extraer audio de un rango de tiempo especificado.
4. Si selecciona **Lectura por pistas** o **Lectura por rangos**, debe especificar la(s) pista(s) o el rango que desea extraer:
 - En el caso de la opción **Lectura por pistas**, haga clic en la(s) pista(s) que desee extraer en la lista Pistas que extraer. Utilice las teclas Ctrl o Mayús para seleccionar más de una pista. Cada pista se extraerá a un archivo aparte en la lista de medios de proyecto.
 - En el caso de la opción **Lectura por rangos**, especifique un intervalo temporal mediante el campo **Inicio de intervalo** y los campos **Final de intervalo** o **Duración del intervalo**. El rango de audio se extraerá a un nuevo archivo único en la lista de medios de proyecto.

Nota: Si desea extraer varias pistas a un único archivo, seleccione **Lectura por pistas** en la lista desplegable **Acción** para elegir las y, a continuación, seleccione **Lectura por rangos** en la lista desplegable **Acción**. El rango de tiempo adecuado para las pistas seleccionadas se insertará automáticamente y se extraerá a un único archivo.

5. En la lista desplegable **Unidad**, seleccione la que contenga el CD de audio cuyo contenido desee extraer.
6. En la lista desplegable **Velocidad**, seleccione la rapidez con la que desee extraer el audio. Si surgen problemas al extraer el audio, puede probar a reducir la velocidad seleccionada o a hacer clic en **Configurar** para ajustar la opción **Optimización de extracción de audio**.

Nota: Para expulsar el CD en cualquier momento antes de comenzar el proceso de extracción, haga clic en el botón **Expulsar**.

7. Haga clic en Aceptar. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como.
8. Seleccione un nombre y una ubicación para el nuevo archivo WAV.
9. Haga clic en Guardar para comenzar a extraer el audio.

Se extraerá la pista y se mostrará un indicador de progreso para informar del porcentaje completado. Una vez terminada la extracción, el nuevo archivo WAV aparecerá en la ventana de medios de proyecto.

Cuenta con la opción de asignarle un nombre automáticamente a las pistas extraídas. Para habilitarla, seleccione **Preferencias** en el menú **Opciones** y, en la ficha **Configuración de CD**, marque la casilla de verificación **Poner nombre automáticamente a las pistas extraídas**.

Clasificación de medios mediante contenedores

La vista detallada de la ventana de medios de proyecto le ayuda a clasificar los archivos de medios mediante sus atributos, pero, para un mayor control, puede crear contenedores. Los contenedores son carpetas dentro de los proyectos que sirven para organizar los archivos de medios.

Los contenedores de medios son carpetas virtuales que se guardan con el proyecto. No afectan a la forma en que se guardan los medios en el equipo.

Creación de contenedores

Haga clic con el botón secundario en el contenedor primario en el que desee crear un nuevo contenedor y seleccione **Crear nuevo contenedor** en el menú contextual.

Adición de medios a un contenedor

1. Examine los contenedores existentes para hallar el archivo de medios que desee mover. La carpeta Todos los medios contiene todos los archivos de medios del proyecto.
2. Arrastre un archivo desde el panel derecho hasta un contenedor.

Para obtener más información sobre contenedores de medios, consulte la ayuda en línea (en el menú Ayuda de Vegas Movie Studio, seleccione la opción Contenido e índice).

Adición de medios a la escala de tiempo

Es posible añadir archivos de medios al proyecto desde las ventanas del explorador o de medios de proyecto haciendo clic en ellos o arrastrándolos. Cualquiera de estos métodos coloca el archivo de medios en un evento situado íntegramente en la escala de tiempo.

Arrastre de archivos de medios a la escala de tiempo

Puede crear una pista nueva arrastrando un archivo de medios a un área vacía de la escala de tiempo y soltándolo en ella. Las pistas pueden contener más de un evento, por lo que puede colocar distintos eventos unos junto a otros en una misma pista.

Nota: No es posible colocar eventos de vídeo y audio en la misma pista.

1. Localice un archivo de medios en las ventanas del explorador o de medios de proyecto.
2. Arrastre el archivo de medios a la escala de tiempo.
Aparecerá un evento para el archivo de medios donde haya soltado el botón del ratón.

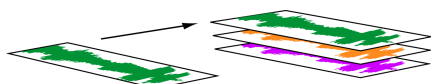
Arrastre de varios archivos de medios a la escala de tiempo

1. Seleccione varios archivos de medios en las ventanas del explorador o de medios de proyecto. Seleccione un rango de archivos de medios adyacentes manteniendo presionada la tecla Mayús y haciendo clic en el primero y el último de los archivos del rango, o bien presione la tecla Ctrl mientras hace clic en cada uno de los archivos si éstos no ocupan lugares adyacentes.
2. Haga clic con el botón secundario y arrastre los archivos hasta la vista de pista (escala de tiempo).
3. Cuando suelte el botón del ratón, aparecerá un menú contextual. Seleccione una opción de colocación del menú.

- **Añadir a lo largo del tiempo**



- **Añadir como tomas**



Verá un evento en la pista. Los demás eventos se enumeran como tomas "debajo" del evento superior.

- Las opciones **Sólo vídeo** y **Sólo audio** le permiten aislar bien el vídeo o bien el audio, y añadir esa corriente desde un archivo multimedia, ya sea a lo largo del tiempo o como tomas.

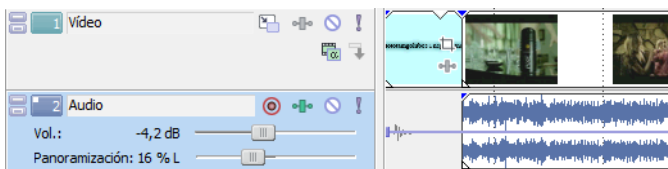
Sugerencia: Para insertar automáticamente los archivos a lo largo del tiempo, utilice el método de arrastrar y soltar con el botón primario. Sin embargo, puede alternar entre los modos de colocación haciendo clic con el botón secundario (sin soltar el botón primario del ratón) mientras realiza la operación de arrastrar y soltar.

Doble clic en archivos de medios

Este método coloca el evento en la posición del cursor, en la pista seleccionada. Si la pista seleccionada es de vídeo y hace doble clic en un evento de audio (o viceversa), se creará una nueva pista para el evento. Una vez colocado un evento, puede moverlo de una pista a otra o cambiar su posición en la escala de tiempo.

Inserción de archivos de vídeo con audio asociado

Los archivos de medios con vídeo a menudo incluyen audio asociado. Cuando se inserta un archivo de medios en la escala de tiempo, el audio asociado se inserta automáticamente en una pista de audio aparte, situada debajo de la pista de vídeo. Los dos eventos asociados se agrupan y comportan como una sola unidad cuando se mueven o editan de cualquier otra forma. Puede desagrupar los eventos para moverlos independientemente.



Dos eventos que contienen corrientes de vídeo (arriba) y audio (abajo) de un único archivo de vídeo multimedia; cada evento se inserta en una pista aparte.

Aplicación automática de crossfades a eventos insertados

Al insertar varios eventos (tanto de vídeo como de audio) a lo largo del tiempo, éstos pueden configurarse para aplicarles automáticamente un crossfade. A fin de crear crossfades automáticamente al añadir varios eventos, dos opciones deben estar habilitadas. Primero, compruebe que aparece una marca de verificación junto a la opción **Crossfades automáticos** en el menú **Opciones**. Segundo, en el menú **Opciones**, seleccione **Preferencias** y, en la ficha **Edición**, seleccione **Superponer automáticamente varios medios seleccionados al añadirlos**. *Para obtener más información, consulte [Aplicación de crossfades a eventos](#) en la página 49.*

Trabajo con eventos

Los eventos son los objetos más básicos de un proyecto. Un evento es algo que ocurre en el tiempo, cuenta con una duración específica, y puede ser de vídeo o de audio.

Nociones sobre archivos y eventos

Los objetos con los que se trabaja se denominan archivos de medios y eventos.

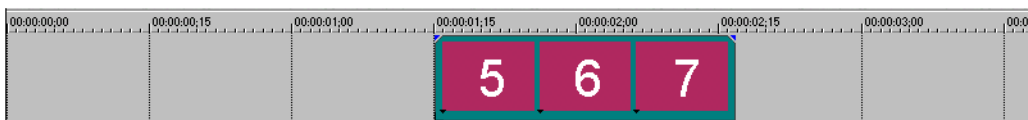
- Los **archivos** son objetos que se almacenan en el disco duro. En el software Vegas Movie Studio, se trabaja con archivos de medios, como archivos de música y vídeo. Éstos nunca se manipulan ni se modifican. Es posible acceder a los archivos desde la ventana del explorador de Vegas Movie Studio.
- Los **eventos** son periodos de tiempo situados en la escala de tiempo que actúan como ventanas que muestran el contenido de los archivos de medios, ya sea total o parcialmente. Cuando se arrastra un archivo de medios a la escala de tiempo, se crea automáticamente un evento que incluye el contenido del archivo. Un evento puede contener vídeo, audio, imágenes fijas o medios generados. La ventana del evento puede contener sólo una pequeña parte de un archivo de medios mucho mayor. Es posible utilizar reiteradamente un único archivo de medios para crear un número ilimitado de eventos distintos, puesto que cada evento se puede recortar de manera independiente.



Archivo de medios original.



Evento recortado del archivo de medios original.



El evento, tal y como aparece en Vegas Movie Studio.

Los **eventos de audio** se crean a partir de archivos de audio guardados en el equipo (por ejemplo, WAV o MP3) o pueden formar parte de un archivo de vídeo (por ejemplo, AVI). Puede modificar muchas de las características de un evento de audio, como su velocidad, volumen y ecualización. Asimismo, los eventos de audio pueden mezclarse con otros eventos de audio.

Los **eventos de vídeo** se crean a partir de archivos de vídeo capturados y guardados en el equipo (por lo general, AVI, MOV o QT) o imágenes (BMP, JPEG, PNG o TGA). Puede modificar muchas de las características de un evento de vídeo, como su velocidad, color y tamaño. Los eventos de vídeo pueden superponerse a otros eventos de vídeo y son elementos visuales que aparecen sobre un vídeo, una imagen o un color de fondo.

Movimiento de eventos a lo largo de la escala de tiempo

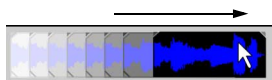
Puede mover eventos a lo largo de la escala de tiempo individualmente o en grupo. Los eventos pueden solaparse unos a otros o colocarse unos sobre otros. Es posible aplicar crossfades a eventos solapados, ya sea automáticamente o mediante envolventes.

Movimiento de eventos individuales

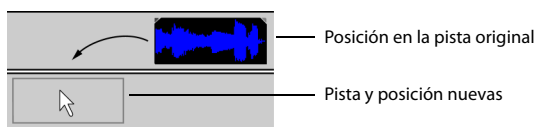
Puede mover un evento a lo largo de la escala de tiempo dentro de una misma pista o moverlo a otra pista distinta.

1. Arrastre el evento a lo largo de la escala de tiempo.

Si mueve el evento a lo largo de la escala de tiempo de la pista original, la apariencia del evento (su color) seguirá siendo el mismo.




Sin embargo, puede mover el evento a otra pista distinta. Al hacerlo, el evento aparecerá como un simple contorno, y verá su pista y posición originales en la escala de tiempo. Una vez que suelte el botón del ratón, el evento adoptará la posición en la escala de tiempo y el color de pista nuevos.



2. Suelte el botón del ratón para colocar el evento.

Movimiento de varios eventos

Puede mover varios eventos a lo largo de la escala de tiempo dentro de una misma pista o moverlos a otra pista distinta. No es necesario que los eventos seleccionados estén dentro de la misma pista. Utilice la teclas Ctrl o Mayús o la **Herramienta de edición de selección** () para seleccionar varios eventos y arrastrarlos. Para seleccionar todos los eventos posteriores a un evento dado en una pista, haga clic con el botón secundario en él y elija **Seleccionar eventos hasta el final**. *Para obtener más información, consulte [Selección de varios eventos](#) en la página 36.*

Movimiento de eventos mediante pequeños incrementos

Para mover un evento con mayor precisión, haga clic en él y presione 4 o 6 en el teclado numérico a fin de empujarlo siguiendo pequeños incrementos. La cantidad de movimiento ocasionada por cada empuje vendrá determinada por cuánto se aleje o acerque el zoom respecto a la escala de tiempo. También puede hacer clic en el evento y presionar 1 o 3 en el teclado numérico para empujarlo por fotogramas.

Trabajo con pistas




Un proyecto consta de varias pistas de audio y vídeo. La **vista de pista** es la escala de tiempo en la que aparecen todos los eventos. La **lista de pistas** proporciona información sobre la pista e incluye controles que afectan a todos los eventos de la pista.

Uso de la vista de pista


La vista de pista incluye numerosas opciones de visualización y exploración.

Desplazamiento y zoom

Existen varias formas de desplazarse y hacer zoom en la vista de pista.

- Haga clic en los botones de flecha de las barras de desplazamiento o arrastre éstas para desplazarse arriba o abajo por las distintas pistas y avanzar o retroceder por la escala de tiempo.
- Haga clic en los botones **Zoom** (+) (-) para ver una parte mayor o menor de la escala de tiempo.
- Arrastre el borde del cuadro de desplazamiento, situado en la barra de desplazamiento, para hacer zoom.
- Presione  o  para acercar o alejar el zoom a lo largo de la escala de tiempo.
- Haga clic en el botón **Herramienta de edición de zoom** (); o bien, en el menú **Edición**, seleccione, primero, **Herramienta de edición** y, a continuación, **Zoom**. En este modo, arrastre la escala de tiempo para dibujar un rectángulo que defina el área de zoom.

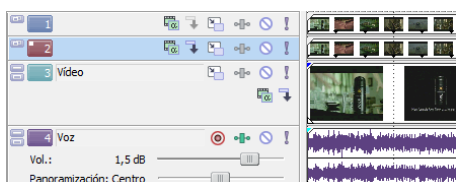


Sugerencia: También puede acceder a la herramienta de edición de zoom desde la esquina inferior derecha de la vista de pista ()

El zoom controla directamente la exactitud de la edición. Cada evento de vídeo cuenta con representaciones en miniatura de los fotogramas comprendidos en el evento. Dependiendo de cuánto haya acercado el zoom a un evento de vídeo, una miniatura puede representar el evento íntegro o un único fotograma del evento.

Cambio de la altura de pista

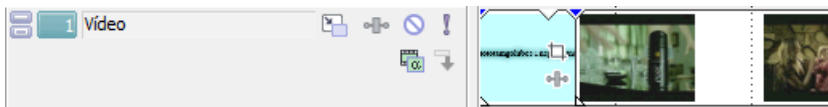
Puede cambiar la altura de las pistas individuales arrastrando sus bordes en la lista de pistas. En el siguiente ejemplo, la pista de vídeo principal es bastante grande para mostrar los detalles de la escena, mientras que la altura de las dos pistas situadas encima de ella, que son superposiciones, se ha reducido.













Uso de la lista de pistas

En esta sección se describen los distintos controles en la cabecera de cada pista. Algunos controles son privativos de las pistas de vídeo o audio.









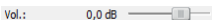
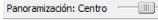
Cabecera de pista de vídeo



Botón o control	Nombre	Descripción
	Minimizar altura de pista	Minimiza la altura de pista.
	Maximizar altura de pista	Maximiza la altura de pista.
	Número de pista y Color de pista	Los números y colores de pista ayudan a organizar un proyecto con varias pistas.
	Nombre de pista (tira de escritura)	Permite asignarle un nombre a una pista. Para ello, haga doble clic en la tira de escritura y especifique el nombre de la pista.
	Movimiento de pista	Este botón se utiliza para mover una pista de vídeo por un fondo. Los efectos de una imagen dentro de otra y las secuencias de títulos en desplazamiento son dos casos sencillos en los que esta herramienta desempeña un papel importante.
	Efectos de pista	Añade plugins de efectos de pista.
	Silencio	Silencia temporalmente la reproducción de la pista para que pueda centrarse en otras pistas.
	Solo	Aísla una pista para su reproducción.
	Modo de composición	Determina cómo se genera la transparencia en una pista de vídeo.
	Crear secundario de composición	Crea una relación de composición de primario/secundario con la pista situada encima.

Cabecera de pista de audio



Botón o control	Nombre	Descripción
	Minimizar altura de pista	Minimiza la altura de pista.
	Maximizar altura de pista	Maximiza la altura de pista.
	Número de pista y Color de pista	Los números y colores de pista ayudan a organizar un proyecto con varias pistas.
	Nombre de pista (tira de escritura)	Permite asignarle un nombre a una pista. Para ello, haga doble clic en la tira de escritura y especifique el nombre de la pista.
	Preparar para grabar	Prepara una pista para grabar. Se puede grabar directamente en las pistas de audio. Una pista está lista cuando aparece el medidor de grabación en ella.
	Efectos de pista	Añade plugins de efectos de pista.
	Silencio	Silencia temporalmente la reproducción de la pista para que pueda centrarse en otras pistas.
	Solo	Aísla una pista para su reproducción silenciando las demás pistas.
	Control de fundido de volumen	Controla el volumen de la pista de audio en relación con las demás pistas. Arrastre el control de fundido a izquierda o derecha para ajustar el volumen.
	Control deslizante de panoramización	Funciona como un control de recorte que ajusta la panoramización global de la pista.

Reproducción y vista previa

Puede reproducir sus proyectos de dos formas: directamente desde la escala de tiempo que incluye el software o mezclando el proyecto íntegro en un archivo de vista previa.

Reproducción de proyectos

La barra de transporte permite reproducir un proyecto íntegro o partes de éste según una selección de tiempo o la posición actual del cursor.



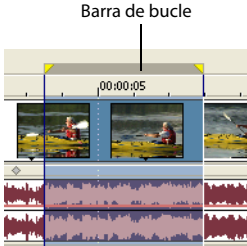
Si el proyecto incluye vídeo, asegúrese de que se muestre la ventana de vista previa de vídeo para la reproducción: en el menú **Ver**, seleccione **Vista previa de vídeo** o presione **Alt+6**.

Reproducción de proyectos íntegros

1. Haga clic en el botón **Reproducir desde el inicio** (▶) para comenzar a reproducir el proyecto desde el principio.
2. Haga clic en el botón **Detener** (■) para parar la reproducción.

La mayoría de las veces, sólo querrá consultar una vista previa de una pequeña parte del proyecto para perfeccionar una sección. Puede hacerlo creando una selección de tiempo.

Reproducción de selecciones de tiempo

1. Coloque el puntero del ratón encima de la regla, en la barra de marcadores. La forma del puntero cambiará para incluir un cursor con flechas izquierda y derecha (↔).Una barra de bucle de un software de edición de audio. Muestra una regla de tiempo con un cursor a las 00:00:05. Hay una barra de bucle amarilla que cubre una porción de la regla. Debajo de la regla se ven pistas de audio y vídeo.
2. Arrastre el cursor para seleccionar la región de tiempo. Para aumentar o disminuir la duración de la selección de tiempo, arrastre los puntos inicial y final. La selección de tiempo se resaltará y la barra de bucle aparecerá encima de la regla, en la escala de tiempo.
3. Haga clic en el botón **Reproducir** (▶) para iniciar la reproducción. Sólo se reproducirán las pistas y los eventos no silenciados comprendidos en la selección de tiempo.
4. Haga clic en el botón **Reproducir en bucle** (🔄) para reproducir de forma continua los eventos comprendidos en la selección de tiempo. Vuelva a hacer clic en el botón para desactivar esta función.
5. Haga clic en el botón **Detener** (■) para parar la reproducción.

Mediante la reproducción en bucle, se puede contemplar reiteradamente la misma sección de un proyecto una y otra vez, a medida que se van modificando los filtros y efectos en tiempo real. Es posible definir áreas de selección automáticamente, según lo que se desee incluir en la vista previa. *Para obtener más información, consulte [Selección de un rango de tiempo](#) en la página 38.*

Arrastre

El arrastre es un tipo de reproducción de escala de tiempo que ofrece un control preciso sobre la velocidad y dirección de la reproducción. Es posible el arrastre lineal y mediante una escala logarítmica.

Se admite el uso de controladores multimedia para el arrastre. Para obtener más información sobre el uso del software con controladores multimedia, consulte la ayuda en línea. Para acceder a ella, seleccione **Contenido e índice** en el menú **Ayuda**.

Sugerencia: *Seleccione una opción en la lista desplegable **Velocidad de salto/JKL** de la ficha **Edición** del cuadro de diálogo **Preferencias**, a fin de controlar la velocidad y el rango de arrastre al utilizar el teclado o los controladores multimedia.*

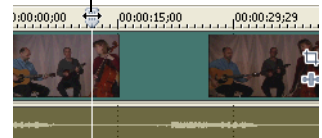
Arrastre con el cabezal de reproducción

Es posible arrastrar el cabezal de reproducción (⏮) situado encima de la escala de tiempo en ambos sentidos para saltar adelante o atrás desde la posición del cursor, a fin de localizar un punto de edición.

Sugerencia: *Establezca puntos de entrada y salida mientras arrastra el cabezal de reproducción presionando las teclas **I** y **O**.*

Nota: *El cabezal de reproducción también está disponible en la ventana de la recortadora.*

Mueva el cabezal de reproducción para arrastrar.



Vista previa en reproductores de medios

Es posible acceder a la vista previa de un proyecto en un reproductor de medios mezclando y renderizando el proyecto conforme a las propiedades de éste y reproduciéndolo mediante el reproductor de medios asociado al tipo de archivo que seleccione.

1. En el menú **Herramientas**, seleccione **Mostrar vista previa en reproductor**. Aparecerá el cuadro de diálogo Vista previa.
2. Seleccione el tipo de archivo en la lista desplegable.
3. Haga clic en **Aceptar** para iniciar el proceso de mezcla y renderización. Aparecerá un cuadro de diálogo de progreso indicando el porcentaje del nuevo archivo que se ha completado.

Una vez terminada la mezcla, se abrirá el reproductor de medios asociado y dará comienzo la reproducción.

Capítulo 3 Técnicas básicas de edición

Los proyectos de Vegas® Movie Studio™ son compilaciones multipista de eventos que ocurren a lo largo del tiempo. Los eventos de un proyecto son referencias (señaladores) a los archivos de medios de origen. El software Vegas Movie Studio es un editor no destructivo, por lo que la edición de los eventos de un proyecto no altera los archivos de medios de origen en absoluto.

Cómo moverse

Al editar y reproducir el proyecto, el cursor identifica la posición actual a lo largo de la escala de tiempo del proyecto.

Movimiento del cursor

Utilice los siguientes comandos del teclado para mover el cursor en la escala de tiempo.

Descripción	Tecla(s)	Descripción	Tecla(s)
Ir al principio del proyecto	Ctrl+Inicio o W	Mover a la izquierda/derecha hasta los marcadores	Ctrl+Flecha izquierda/derecha
Ir al final del proyecto	Ctrl+Fin o E	Moverse al marcador n.º	Teclas 0 a 9 (teclado numérico no)
Ir al principio de la selección o vista (si no hay selección)	Inicio	Mover a la izquierda/derecha hasta los puntos de edición de evento con desvanecimiento de bordes (ver figura a continuación)	Ctrl+Alt+Flecha izquierda/derecha
Ir al final de la selección o vista (si no hay selección)	Fin	Empujar el cursor por la escala de tiempo	Flecha izquierda/derecha
Mover a la derecha siguiendo las marcas de cuadrícula	Avanzar Página	Mover a la izquierda/derecha un fotograma	Alt+Flecha izquierda/derecha
Mover a la izquierda siguiendo las marcas de cuadrícula	Retroceder Página	Mover a la izquierda/derecha un fotograma	Ctrl+Alt+Mayús+Rueda del ratón
Ir a	Ctrl+G	Centrar en vista	\



Salto del cursor del punto de edición del evento

Cambio de enfoque

El enfoque se utiliza para describir los objetos que centran la atención de un programa. Por ejemplo, al hacer clic en un archivo en la lista de medios de proyecto, el enfoque recae sobre la ventana de medios de proyecto. Para cambiar en el acto el enfoque del programa a la vista de pista (escala de tiempo), presione Alt+0 o, en el menú **Ver**, seleccione **Centrar en vista de pistas**.

En el software Vegas Movie Studio, es importante qué pista tiene el enfoque cuando se realiza una tarea. Por ejemplo, al hacer doble clic en un archivo de medios en el explorador, éste se inserta en la pista que tiene el enfoque. Puede hacer clic en el número de una pista para que ésta pase a ser la pista de enfoque. Una línea blanca parpadeante debajo del número de pista y el sombreado en la lista de pistas indica que una pista tiene enfoque.

Realización de selecciones

Cuenta con flexibilidad para seleccionar uno o más eventos, un rango de tiempo, o eventos y un rango de tiempo. Todas las opciones de selección pueden aplicarse a una o varias pistas.

Para seleccionar un evento, haga clic en él.

Selección de varios eventos

Puede seleccionar múltiples eventos en un proyecto utilizando varios métodos.

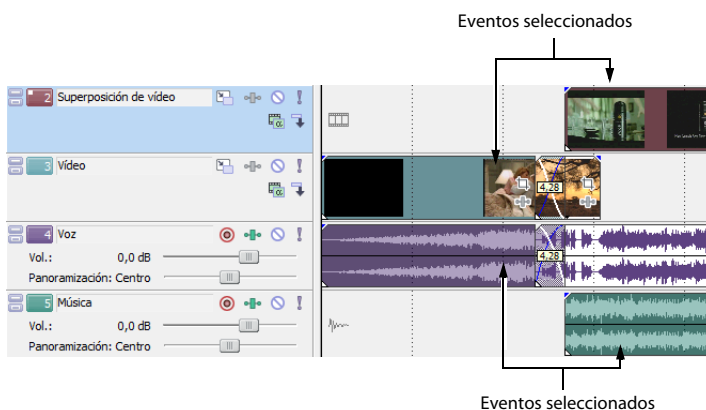
Sugerencia: *Una vez que haya seleccionado varios eventos, puede agruparlos.*

Nota: *Puede seleccionar varios eventos de vídeo, varios eventos de audio o una combinación de eventos tanto de vídeo como de audio. No obstante, sólo puede utilizar comandos y operaciones que se apliquen a ambos tipos de eventos en el caso de selecciones compuestas por eventos tanto de audio como de vídeo.*

Selección de eventos no adyacentes

1. Mantenga presionada la tecla Ctrl.
2. Seleccione los eventos haciendo clic en ellos.

Para anular la selección de un evento, basta con que vuelva a hacer clic en él para activar o desactivar la selección.




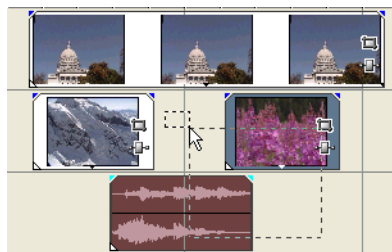
Selección de un rango de eventos

1. Mantenga presionada la tecla Mayús.
2. Haga clic en el primer evento que desee seleccionar.
3. Haga clic en el último evento que desee seleccionar.

Se resaltarán y seleccionarán todos los eventos comprendidos entre el primero y el último que haya seleccionado.

Selección de un bloque de eventos

1. Haga clic en el botón **Herramienta de edición de selección** ().
2. Coloque el cursor en una esquina del área que desee seleccionar.
3. Haga clic con el botón primario del ratón y manténgalo presionado.
4. Arrastre el cursor hasta la esquina opuesta del área que desee seleccionar. Se dibujará un rectángulo en el área de trabajo y se seleccionarán todos los eventos comprendidos en él.



Mantenga presionado el botón primario del ratón y haga clic con el botón secundario para alternar entre los tres tipos de cuadros de selección: libre, vertical u horizontal.

Sugerencia: Puede incluir o excluir eventos de un área de selección presionando la tecla Ctrl y haciendo clic en ellos. Para anular la selección de todos los eventos, haga clic en cualquier lugar del área de trabajo fuera de los eventos seleccionados.

Selección de todos los eventos hasta el final de la pista

1. Haga clic con el botón secundario en un evento. Aparecerá un menú contextual.
2. En el menú contextual, haga clic en **Seleccionar eventos hasta el final**.
Se seleccionarán todos los eventos de la pista posteriores al evento especificado.

Sugerencia: Para mover grandes bloques de eventos, puede utilizar la opción **Seleccionar eventos hasta el final con eventos seleccionados en pistas distintas**. Presione Ctrl, haga clic para seleccionar eventos en pistas distintas y, a continuación, haga clic con el botón secundario para acceder al menú contextual.

Selección de un rango de tiempo

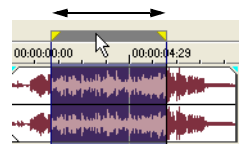
Las selecciones de tiempo se indican mediante un cuadro sombreado y una barra que aparece en la parte superior de la escala de tiempo. Puede emplear la barra de selección de tiempo para reproducir una parte más pequeña del proyecto o para aplicar ediciones a varias pistas.

Nota: A menos que un evento esté bloqueado, un rango de tiempo seleccionado afecta a todos los eventos, o partes de eventos, que están comprendidos en él.



Selección de un rango de tiempo por arrastre

1. Coloque el puntero del ratón encima de la regla (en la barra de marcadores). La forma del puntero cambiará a un cursor con flechas izquierda y derecha (↔).
2. Arrastre el cursor para seleccionar una región. Se resaltarán todos los eventos, o partes de eventos, que estén comprendidos en ella.
3. Arrastre los controladores amarillos a ambos extremos de la selección de tiempo para aumentar o reducir el rango de tiempo seleccionado.



Sugerencia: Puede mover el rango de selección al completo arrastrando la barra de selección de tiempo.

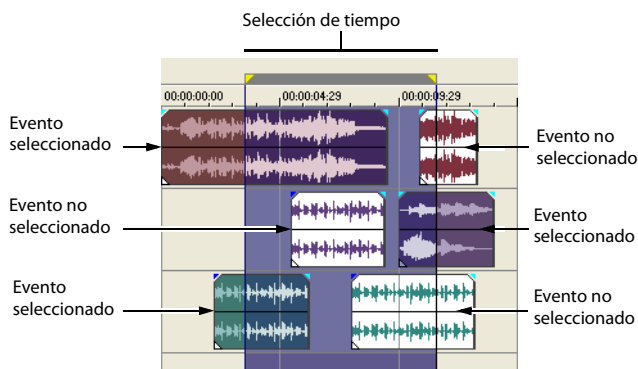
Reproducción en bucle

Si desea reproducir el rango de tiempo, haga clic en **Reproducir** (▶) para reproducir sólo los eventos comprendidos en el rango de tiempo. Haga clic en el botón **Reproducir en bucle** (🔄) o presione la tecla Q para activar o desactivar la reproducción en bucle. Cuando la reproducción en bucle se encuentra activada, el software Vegas Movie Studio reproduce de forma continua la parte de la escala de tiempo comprendida en la selección de tiempo.

Selección de eventos y un rango de tiempo

La selección de un rango de tiempo no implica la selección automática de eventos.

Excluyendo los eventos bloqueados, todos los elementos comprendidos en el rango de tiempo se reproducen y se ven afectados por los comandos del menú **Edición**. No obstante, puede seleccionar eventos concretos para editarlos y, a continuación, seleccionar un rango de tiempo.



1. Seleccione los eventos que desee editar. *Para obtener más información, consulte [Selección de varios eventos](#) en la página 36.*
2. Coloque el puntero del ratón encima de la regla (en la barra de marcadores). La forma del puntero cambiará a un cursor con flechas izquierda y derecha (↔).
3. Arrastre el cursor para seleccionar la región. Tenga en cuenta que los eventos no seleccionados inicialmente en el paso 1 siguen sin seleccionarse (no aparecen resaltados).

Selección de pistas

Haga clic en la cabecera de una pista para seleccionarla. Mantenga presionadas las teclas Ctrl o Mayús para seleccionar varias pistas.

Edición de eventos

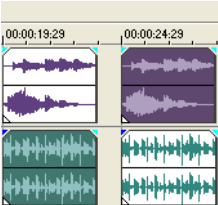
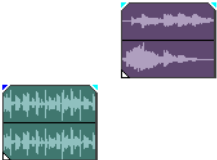
Copia de eventos

Puede copiar eventos, o partes de eventos, en el portapapeles y pegarlos en el proyecto. Puede copiar uno o varios eventos. El proceso de copia preserva la información del evento original, las ediciones y demás modificaciones.

1. Seleccione los eventos que desee copiar. *Para obtener más información, consulte [Selección de varios eventos en la página 36](#).*
2. Seleccione un rango de tiempo (si procede).
3. Haga clic en el botón **Copiar** (📄).

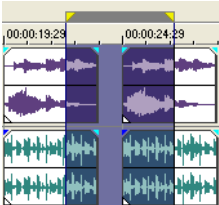

Copia de eventos seleccionados

Al copiarlos, los eventos seleccionados se reproducen y colocan en el portapapeles. La información de tiempo también se coloca en el portapapeles.

Eventos antes de la copia	Contenido del portapapeles	Eventos tras la copia
		Los eventos originales no se ven afectados ni cambian.

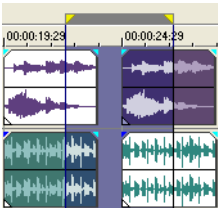
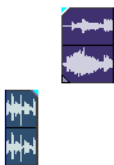
Copia de una selección de tiempo

Los eventos comprendidos en la selección de tiempo y a lo largo de todas las pistas se reproducen y colocan en el portapapeles. La información de tiempo también se coloca en el portapapeles.

Eventos antes de la copia	Contenido del portapapeles	Eventos tras la copia
		Los eventos originales no se ven afectados ni cambian.

Copia de una selección de tiempo y eventos

Los eventos y las partes de eventos seleccionados comprendidos en la selección de tiempo se reproducen y colocan en el portapapeles. La información de tiempo también se coloca en el portapapeles.

Eventos antes de la copia	Contenido del portapapeles	Eventos tras la copia
		Los eventos originales no se ven afectados ni cambian.

Corte de eventos

Al cortar los eventos, éstos se eliminan de sus pistas respectivas, pero la información cortada (eventos y tiempo) se coloca en el portapapeles. Una vez en él, puede pegar la información en el proyecto.

Sugerencia: Puede aplicar una edición de expansión tras cortar la información. Para obtener más información, consulte [Aplicación de crossfades a eventos](#) en la página 49.

1. Seleccione eventos o un rango de tiempo. Para obtener más información, consulte [Realización de selecciones](#) en la página 36.
2. Haga clic en el botón **Cortar** (✂).

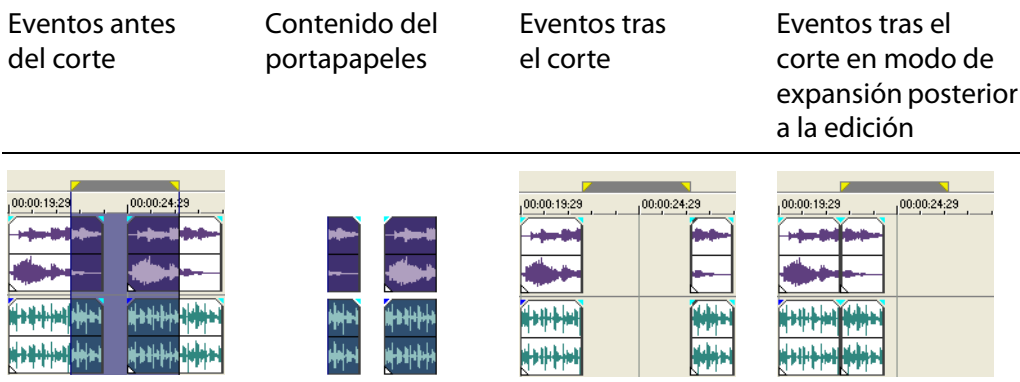
Corte de eventos seleccionados

Una vez cortados, los eventos seleccionados se eliminan de la escala de tiempo y se colocan en el portapapeles. La información de tiempo también se coloca en el portapapeles.

Eventos antes del corte	Contenido del portapapeles	Eventos tras el corte	Eventos tras el corte en modo de expansión posterior a la edición
			

Corte de una selección de tiempo

Los eventos comprendidos en la selección de tiempo se reproducen y colocan en el portapapeles. La información de tiempo también se coloca en el portapapeles. Al cortar una selección de tiempo, el modo de edición de expansión afecta a la posición del material en todas las pistas o las pistas afectadas tras el corte.



Corte de una selección de tiempo y eventos

Los eventos y las partes de eventos seleccionados comprendidos en la selección de tiempo se reproducen y colocan en el portapapeles. La información de tiempo también se coloca en el portapapeles. Al cortar una combinación formada por una selección de tiempo y una selección de eventos, el modo de expansión posterior a la edición afecta a la posición del material en todas las pistas o las pistas de los eventos seleccionados tras el corte.



Pegado de eventos

Una vez que la información se copia en el portapapeles, se pueden escoger distintas formas para pegar los elementos de éste. Los elementos siempre se pegan desde la posición del cursor, a lo largo de la escala de tiempo.

Si el modo de expansión posterior a la edición se encuentra habilitado, el material se desplaza por la pista para dejar sitio al material pegado. El comportamiento exacto de la expansión dependerá del contenido que se pegue y del tipo de edición de expansión que se decida llevar a cabo. Si se pegan uno o más eventos, sólo se aplicará la edición de expansión a las pistas donde aparezca el material pegado.

Sugerencia: Puede aplicar una edición de expansión tras pegar la información. Para obtener más información, consulte [Aplicación de crossfades a eventos](#) en la página 49.

1. Mueva el cursor a la ubicación que desee de la escala de tiempo.
2. Haga clic en el número de pista o dentro de la pista en la que desee pegar el evento. Ésta es la pista de enfoque; sólo puede existir una pista de enfoque simultáneamente.

Nota: Si se dispone a pegar varios eventos de pistas distintas, se crearán pistas nuevas automáticamente conforme sea necesario.

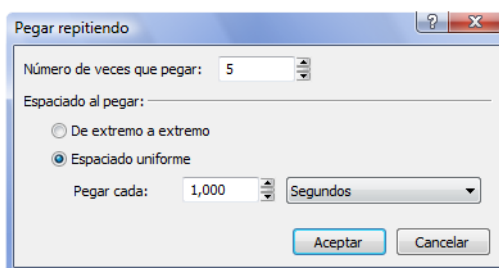
3. Haga clic en el botón **Pegar** (📄).

Los eventos del portapapeles se pegarán en la posición del cursor en la pista. La nueva información que se pegue puede solaparse a los eventos existentes en la pista.

Uso de pegado con repetición

Utilice el pegado con repetición para especificar cuántas veces deben pegarse los eventos del portapapeles en la posición del cursor en la pista seleccionada y especificar el espacio entre los eventos pegados.

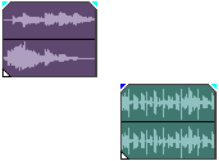
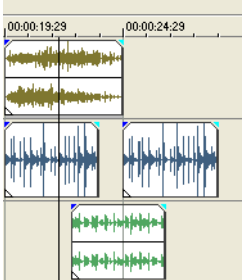
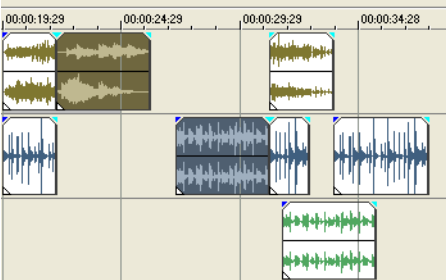
1. Copie una selección en el portapapeles.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Pegar repitiendo**. Aparecerá el cuadro de diálogo Pegar repitiendo.
3. Especifique el número de veces que desea pegar el contenido del portapapeles y el espacio entre las copias sucesivas.
4. Haga clic en **Aceptar**.



Uso de pegado con inserción

A utilizar el pegado con inserción, los eventos del portapapeles se colocan en la posición del cursor en la pista seleccionada y los eventos existentes en todas las pistas se desplazan por la escala de tiempo un trecho igual a la duración total de la información pegada. Esta acción se diferencia del modo de expansión posterior a la edición, ya que el pegado en dicho modo sólo afecta a las pistas en que se pega el material, mientras que el pegado con inserción afecta a todas las pistas del proyecto.

1. Copie una selección en el portapapeles.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Pegar insertando**.

Contenido del portapapeles	Eventos antes del pegado con inserción	Eventos tras el pegado con inserción
		

Los eventos en todas las pistas (no sólo las pistas con material pegado) se desplazan por la escala de tiempo.

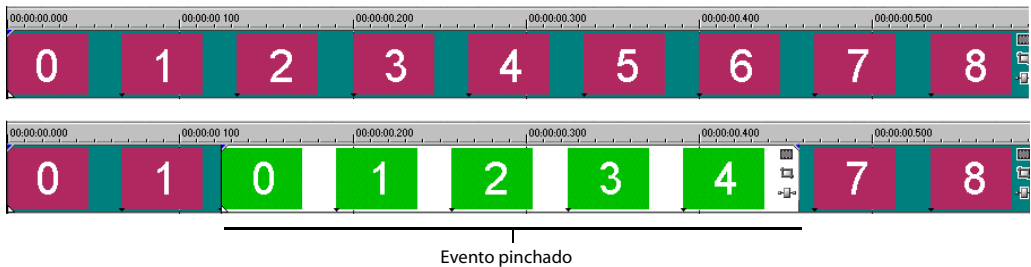
Pinchazos y aplicación de crossfades en eventos

Es posible insertar eventos en mitad de eventos existentes (sobre ellos) sin alterar la sincronización del proyecto. Cuando finaliza el evento insertado, el evento original continúa reproduciéndose como si nunca se hubiese detenido.

Se puede elegir la duración de los crossfades para los eventos de audio pinchados.

1. En el menú **Opciones**, seleccione **Preferencias**. Aparecerá el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Haga clic en la pestaña de la ficha **Edición**.
3. Seleccione **Duración de fundido rápido para eventos de audio (ms)**. Especifique una duración para cada transición.

Los eventos que se hayan insertado o pinchado previamente no se verán afectados por este cambio. El concepto de inicio y final del pinchazo sólo se aplica cuando se inserta un evento más corto que aquél en el que se inserta. En la siguiente ilustración, cada fotograma se encuentra numerado para poder apreciar cómo el evento original continúa una vez que termina el evento insertado, como si el primero se hubiese continuado reproduciendo debajo del segundo.



Duplicación de eventos

La duplicación combina la copia y el pegado en una sola acción. El proceso equivale a mover el evento a una nueva posición, al tiempo que se deja una copia atrás.

1. Presione Ctrl.
2. Arrastre el evento que desee duplicar al lugar donde desee que se ubique el nuevo evento.

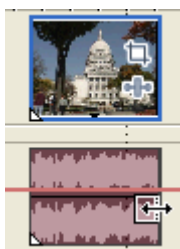
Recorte de eventos

En esta sección se describen métodos sencillos para recortar eventos.

Sugerencia: Puede aplicar una edición de expansión tras recortar un evento. Para obtener más información, consulte [Aplicación de crossfades a eventos en la página 49](#).

Recorte de un evento

Durante el proceso de recorte de un evento de vídeo, tanto la última imagen en miniatura del evento como la ventana de vista previa de vídeo muestran el último fotograma del evento, lo que permite editar eventos con gran precisión.



Recorte simultáneo de eventos agrupados

1. Mueva el cursor sobre el borde del evento. La forma del cursor cambiará cuando se encuentre en la posición correcta (+→).
2. Arrastre el borde del evento para recortarlo.

Puesto que un archivo multimedia a menudo contiene un componente vídeo y otro de audio, ambos eventos se recortan (o extienden) como un grupo, a menos que se desagrupen o se anule temporalmente la agrupación haciendo clic en el botón **Ignorar agrupación de eventos** (🗑️).

Recorte de un evento más allá de su final

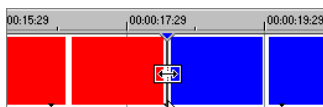
Puede recortar un evento más allá de su final, con lo que se extenderá. Una vez extendido, el evento se reproduce en bucle de manera predeterminada. Una muesca indica dónde se repite el bucle del evento.

Si lo prefiere, puede desactivar la reproducción en bucle y hacer que el último fotograma de los medios de un evento se repita durante la duración íntegra de éste (un fotograma congelado). Aparecerá una muesca en el punto del evento en el que acaba el vídeo y comienza el fotograma congelado.

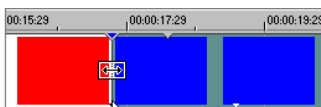
Recorte de eventos adyacentes

Puede recortar eventos adyacentes simultáneamente. Presione Ctrl+Alt mientras arrastra el borde común entre dos eventos adyacentes. Aparecerá el cursor de recorte adyacente (↔️).

Presione Ctrl+Alt sobre el borde entre dos eventos...



...y arrastre a izquierda...



...o derecha para recortar ambos eventos simultáneamente.

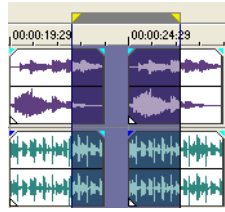
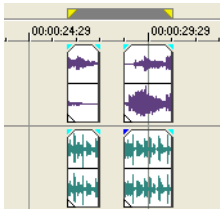


Recorte de una selección de tiempo

El recorte de eventos elimina todos los medios situados *fuera* de la selección de tiempo. La información eliminada no se coloca en el portapapeles. El recorte se diferencia del corte en que los eventos comprendidos *dentro* de la selección de tiempo se preservan.

1. Seleccione un rango de tiempo. *Para obtener más información, consulte [Selección de un rango de tiempo](#) en la página 38.*
2. Presione Ctrl+T, o, en el menú **Edición**, seleccione **Recortar**.

El material situado *fuera* de la selección de tiempo (a lo largo de todas las pistas) se eliminará del proyecto. No obstante, la información de tiempo (el espacio) entre los eventos no se eliminará.

Eventos antes del recorte	Contenido del portapapeles	Eventos tras el recorte
	<p>La información recortada no se coloca en el portapapeles.</p>	

División de eventos

Se pueden crear varios eventos que funcionen de forma independiente a partir de un único evento dividiéndolo. La división crea un nuevo punto final para el evento original y un nuevo punto inicial para el evento recién creado.

Dividir un evento no altera los medios originales. La información del archivo de medios original permanece ahí, pero se omite durante la reproducción según la ubicación de los puntos inicial y final del evento en la escala de tiempo.

Al dividirse, los dos nuevos eventos se alinean uno con otro. Éstos se pueden mover independientemente.

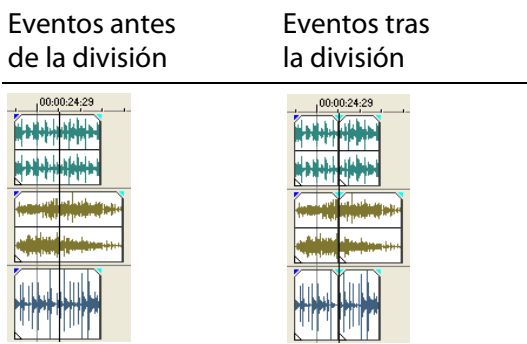


División de un evento

1. Seleccione los eventos que desee dividir. *Para obtener más información, consulte [Realización de selecciones en la página 36](#).*
2. Coloque el cursor en la posición de la escala de tiempo en la que se producirá la división.
3. En el menú **Edición**, seleccione **Dividir**, o bien presione S.

División de eventos por la posición del cursor

Todos los eventos se dividen por la posición del cursor (a menos que un evento esté bloqueado). La división se produce a lo largo de todas las pistas (si no hay eventos seleccionados).



División de eventos seleccionados

Sólo los eventos seleccionados se dividen por la posición del cursor.



División de una selección de tiempo

A menos que estén bloqueados, todos los eventos comprendidos en la selección de tiempo se dividen en los puntos inicial y final del rango de tiempo, lo que significa que se realizan dos divisiones. La división se produce a lo largo de todas las pistas.



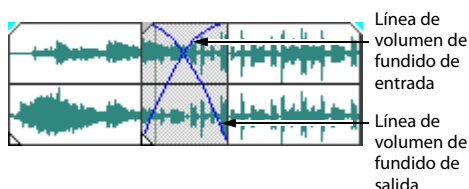
Eliminación de eventos

La eliminación de un evento lo suprime de la pista en la que aparece. Es posible eliminar varios eventos y utilizar selecciones de tiempo para modificar el proceso. La edición de expansión también se aplica a las acciones de eliminación. La eliminación funciona exactamente igual que una operación de corte, con la salvedad de que la información eliminada *no* se coloca en el portapapeles. *Para obtener más información, consulte [Corte de eventos en la página 41](#).*

1. Seleccione los eventos que desee eliminar.
2. Presione Suprimir.

Aplicación de crossfades a eventos

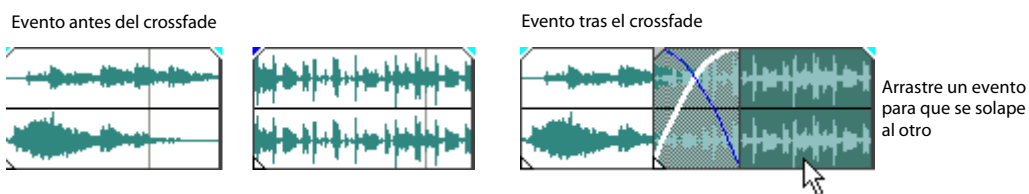
Es posible aplicar un crossfade entre dos eventos situados en la misma pista. En el caso de los eventos de audio, la aplicación de crossfades aplica un fundido de salida al volumen de un evento de audio al tiempo que aplica un fundido de entrada al



volumen de otro evento. En el caso de los eventos de vídeo, la aplicación de crossfades crea una transición entre dos eventos, uno que presenta un desvanecimiento de salida al tiempo que otro presenta un desvanecimiento de entrada. Aparecen líneas que indican cómo y cuándo se modifica el volumen o la transparencia del evento.

Uso de crossfades automáticos

La función de crossfades automáticos convierte las partes solapadas de dos eventos en un crossfade suave. Esta función se encuentra activada de manera predeterminada. Haga clic en el botón **Crossfades automáticos** () o presione Ctrl+Mayús+X para activar o desactivar los crossfades automáticos.

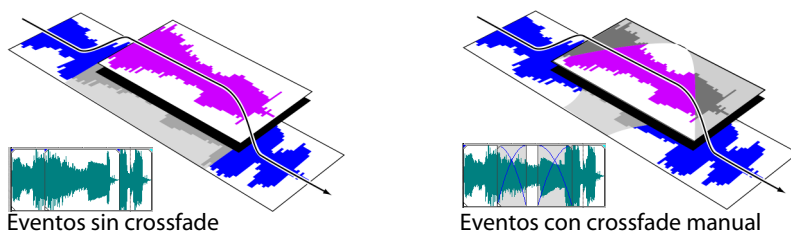


Se incluye una opción para crear crossfades automáticos cuando se añaden varios archivos de medios a una pista. *Para obtener más información, consulte [Uso de crossfades automáticos en la página 49](#).*

Configuración manual de crossfades

No se inserta un crossfade automático si se coloca un evento más corto sobre otro más largo, dentro del mismo marco temporal. En este caso, el evento más largo empieza a reproducirse, luego se reproduce el evento más corto y, entonces, se reanuda la reproducción del evento más largo por la posición de la escala de tiempo. Puede crear un crossfade manualmente a fin de aplicar fundidos o desvanecimientos de entrada y salida para el evento más corto.

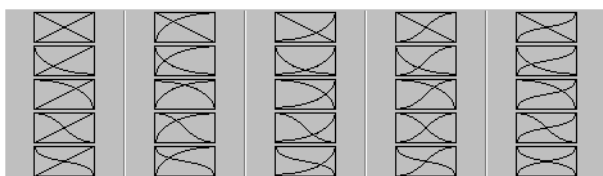
1. Coloque el puntero del ratón en uno de los controladores del evento más corto. Aparecerá el cursor de envolventes (+↔).
2. Arrastre el controlador a la posición deseada.



Éste es un método rápido y efectivo de insertar una voz superpuesta sobre una pista de música de fondo (aunque se aplique un fundido de salida total a la música) o para reemplazar una sección de audio dañada. *Para obtener más información, consulte [Pinchazos y aplicación de crossfades en eventos](#) en la página 44.*

Cambio de las curvas de crossfade

Puede cambiar las curvas de crossfade que se utilizan para aplicar fundidos o desvanecimientos de entrada y salida entre dos eventos.



Haga clic con el botón secundario en un crossfade para seleccionar una curva de crossfade distinta.

1. Haga clic con el botón secundario en cualquier lugar de la región del crossfade para mostrar un menú contextual.
2. En el menú contextual, seleccione **Tipo de desvanecimiento** y elija el tipo de fundido o desvanecimiento que desee en el submenú.

Sugerencia: Si utiliza la misma curva de crossfade con frecuencia, puede establecerla como valor predeterminado para todos los crossfades de audio o vídeo nuevos en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias mediante los comandos *Deshechar* y *Rehacer*.

Cuenta con una funcionalidad ilimitada para deshacer y rehacer cambios mientras trabaja en el proyecto, incluso hasta el punto de poder deshacer cambios efectuados antes de la última ocasión en que se haya guardado (pero no cerrado) un proyecto. Mientras trabaja en un proyecto, se crea un historial del comando **Deshacer** con los cambios que haya llevado a cabo. Cada vez que deshaga algo, ese cambio se colocará en el historial del comando **Rehacer**.

Cuando cierre el proyecto o salga del software, se borrarán los historiales de los comandos **Deshacer** y **Rehacer**.

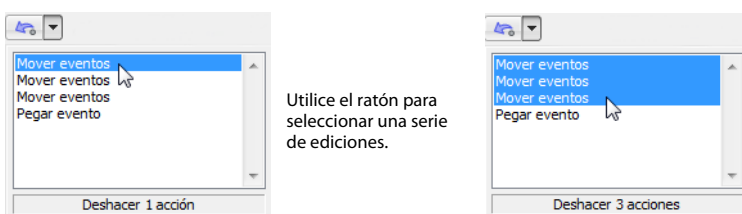
Uso del comando **Deshacer**

Si se presiona **Ctrl+Z** o se hace clic en el botón **Deshacer** (↶), se invierte la última edición realizada. Si usa reiteradamente el comando del teclado o el botón de la barra de herramientas, continuará deshaciendo las ediciones en orden inverso, de la más reciente a la más antigua. Además, puede deshacer la última edición seleccionándola en el menú **Edición**.

Cómo deshacer una serie de ediciones

Puede deshacer una serie de ediciones utilizando la lista desplegable del botón **Deshacer**.


1. Haga clic en la flecha a la derecha del botón **Deshacer** (↶).
2. En la lista desplegable, seleccione la edición que desee deshacer. Los elementos situados encima de ella (ediciones posteriores) se seleccionarán automáticamente. El proyecto volverá al estado anterior en que se encontraba antes de llevar a cabo esas ediciones.




Cuando deshaga una edición o una serie de ediciones, se añadirán al historial del comando **Rehacer**. Esta función permite restaurar el proyecto a un estado anterior.

Sugerencia: En el menú **Edición**, seleccione **Deshacer todo** para deshacer todas las ediciones del historial. Se desharán todas las ediciones y se añadirán al historial del comando **Rehacer**.

Uso del comando Rehacer

Si se presiona Ctrl+Mayús+Z o se hace clic en el botón **Rehacer** () , se rehace la última edición deshecha. Si usa reiteradamente el comando del teclado o el botón de la barra de herramientas, continuará rehaciendo las ediciones deshechas en orden inverso, de la más reciente a la más antigua. Además, puede rehacer la última edición seleccionándola en el menú **Edición**.

Cómo rehacer una serie de ediciones

Puede ver el historial del comando Rehacer haciendo clic en la flecha a la derecha del botón **Rehacer** (). El elemento superior de la lista que aparece es la edición deshecha más reciente. Si rehace una edición específica que aparezca más abajo en la lista, todas las ediciones posteriores situadas encima de ella también se reharán.

Cuando rehaga una edición o una serie de ediciones, se volverán a añadir al historial del comando Deshacer. El historial del comando Rehacer se borra cuando se realiza una nueva edición.

Adición de marcadores de proyecto y regiones

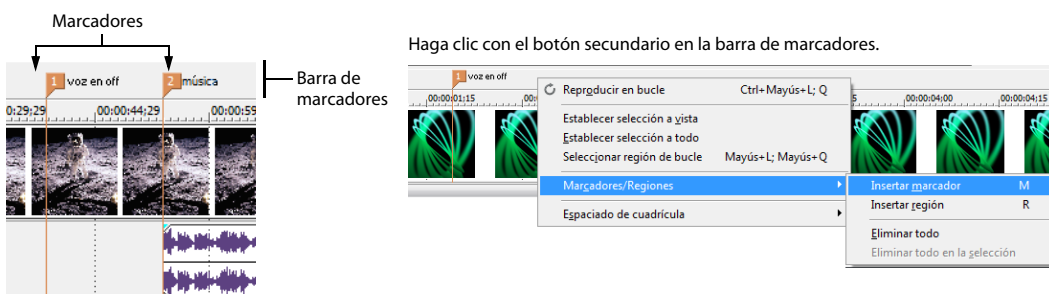
Se incluyen varios tipos de marcadores de proyecto que identifican partes del proyecto, sirven como cues y proporcionan funcionalidad adicional:

- Los **marcadores** son puntos que se marcan en la escala de tiempo del proyecto. Por regla general, se emplean a fin de señalar ubicaciones en el proyecto para futuras consultas o señalar cues de sincronización.
- Las **regiones** son rangos de tiempo que se marcan a lo largo de la escala de tiempo. Las regiones identifican rangos de tiempo para futuras consultas y pueden actuar como selecciones de tiempo permanentes.
- Los **marcadores de diseño de CD** son marcadores que indican pistas e índices para un diseño de CD de audio. Estas marcas sirven para crear pistas y puntos de índice al grabar un CD de audio.

Sugerencia: Puede utilizar la edición de expansión para mover automáticamente marcadores y regiones a medida que edita en la escala de tiempo. Para obtener más información, consulte [Aplicación de crossfades a eventos](#) en la página 49.

Trabajo con marcadores

Los marcadores son útiles para identificar ubicaciones concretas y desplazarse hasta ellas en los proyectos de mayor duración. Conforme se colocan marcadores en el proyecto, se numeran automáticamente (hasta 99) en el orden en que se van colocando. Los marcadores aparecen como etiquetas naranjas debajo de la regla. Es posible asignarles un nombre y recolocarlos a lo largo de la escala de tiempo del proyecto.



Inserción de marcadores en la posición del cursor

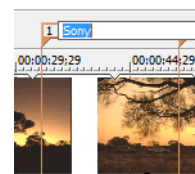
1. Sitúe el cursor en el lugar en que desee colocar el marcador.
2. En el menú **Insertar**, seleccione **Marcador**, o bien presione M.
3. Escriba un nombre para el marcador y presione Entrar. Si no desea asignarle un nombre, límitese a presionar Entrar.

Inserción de marcadores durante la reproducción

Durante la reproducción, presione M. El marcador aparecerá en la barra de marcadores. Puede asignarle un nombre al marcador una vez establecido.

Asignación (o cambio) de nombres de marcadores

1. Coloque el puntero del ratón en el marcador cuyo nombre desee asignar o cambiar. El puntero adoptará la forma de una mano (☞).
2. Haga clic con el botón secundario para mostrar un menú contextual.
3. En el menú contextual, seleccione **Cambiar nombre**. Aparecerá un cuadro de texto junto al marcador.
4. Escriba el nombre del marcador.
5. Presione Entrar para establecer el nombre del marcador.



También puede hacer doble clic en un nombre existente o en el espacio situado inmediatamente a la derecha de un marcador para cambiar su nombre.

Movimiento de marcadores


Puede recolocar un marcador arrastrándolo en la barra de marcadores.

Desplazamiento a marcadores

Puede hacer que el cursor salte a cualquier marcador de la escala de tiempo haciendo clic en el marcador. También es posible saltar a un marcador presionando las teclas numéricas situadas en la parte superior del teclado (*no las del teclado numérico*).

Sugerencia: Haga que el cursor salte al marcador siguiente o anterior presionando **Ctrl+→** o **Ctrl+←**, respectivamente.

Eliminación de marcadores


1. Coloque el puntero del ratón en el marcador que desee eliminar. El puntero adoptará la forma de una mano ()
2. Haga clic con el botón secundario para mostrar un menú contextual.
3. En el menú contextual, seleccione **Eliminar**. El marcador se eliminará del proyecto.

Las etiquetas no se volverán a numerar conforme las elimine. Por ejemplo, si dispone de cinco marcadores en el proyecto y elimina los marcadores 3 y 4, los marcadores restantes aparecerán enumerados como 1, 2 y 5. No obstante, si vuelve a añadir marcadores, el software Vegas Movie Studio comenzará a numerar, primero, la secuencia que falta (en este caso, 3 y 4) y, luego, seguirá con los números 6, 7, 8, etc.

Eliminación de todos los marcadores y las regiones

1. Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores.
2. En el menú contextual, seleccione **Marcadores/Regiones** y elija **Eliminar todo** en el submenú.

Trabajo con regiones

Las regiones identifican rangos de tiempo y proporcionan un método para subdividir el proyecto. Una región se define como el área comprendida entre dos marcadores de región que comparten el mismo número. Las regiones pueden actuar como selecciones de tiempo semipermanentes. Puede ver la información de región en el explorador haciendo clic en la flecha junto al botón **Ver** () y seleccionando **Vista de región**.

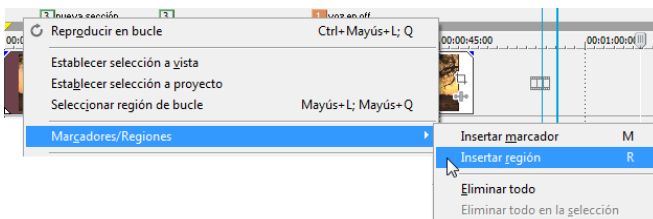
Inserción de regiones

1. Realice una selección de tiempo. Para obtener más información, consulte [Selección de un rango de tiempo](#) en la página 38.
2. En el menú **Insertar**, seleccione **Región**, o bien presione R.
3. Escriba un nombre para la región y presione Entrar. Si no desea asignarle un nombre, límitese a presionar Entrar.

Los marcadores de región se muestran en los puntos inicial y final de una selección de tiempo.




Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores.

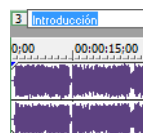


Movimiento de regiones

Arrastre un marcador de región para recolocararlo. Para mover ambos marcadores de región (marcadores de inicio y fin) simultáneamente, mantenga presionada la tecla Alt mientras arrastra uno de ellos.

Asignación de nombres de regiones

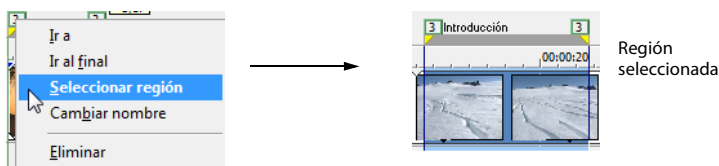
1. Coloque el puntero del ratón en el marcador de región izquierdo cuyo nombre desee asignar o cambiar. El puntero adoptará la forma de una mano () .
2. Haga clic con el botón secundario para mostrar un menú contextual.
3. En el menú contextual, seleccione **Cambiar nombre**. Aparecerá un cuadro de texto junto al marcador de región.
4. Escriba el nombre de la región.
5. Presione Entrar o haga clic en cualquier lugar de la vista de pista para establecer el nombre.



Selección de regiones

Se pueden seleccionar los eventos, a lo largo de todas las pistas, comprendidos en la región para editarlos o reproducirlos.

1. Haga clic con el botón secundario en uno de los marcadores de región para mostrar un menú contextual.



2. En el menú contextual, elija **Seleccionar región**.

Sugerencia: También puede seleccionar una región presionando un número del teclado (no del teclado numérico) o haciendo doble clic en un marcador de región.

Desplazamiento a regiones

Puede mover el cursor al principio o final de una región haciendo clic en el marcador de región respectivo. Puede presionar Ctrl+→ o Ctrl+← para mover el cursor a los marcadores de la región anterior o siguiente.

Haga clic con el botón secundario en un marcador de región para mostrar un menú contextual que le permitirá desplazarse al principio (**Ir al inicio**) o al final (**Ir al final**) de una región.

Eliminación de regiones

1. Coloque el puntero del ratón en el punto inicial o final del marcador de región. El puntero adoptará la forma de una mano (☞).
2. Haga clic con el botón secundario para mostrar un menú contextual.
3. En el menú contextual, seleccione **Eliminar**. La región se eliminará del proyecto.

Las etiquetas no se volverán a numerar conforme las elimine. Por ejemplo, si dispone de cinco regiones en el proyecto y elimina las regiones 3 y 4, las regiones restantes aparecerán enumeradas como 1, 2 y 5. No obstante, si vuelve a añadir regiones, el software Vegas Movie Studio comenzará a numerar, primero, la secuencia que falta (en este caso, 3 y 4) y, luego, seguirá con los números 6, 7, 8, etc.

Eliminación de todas las regiones y los marcadores

1. Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores.
2. En el menú contextual, seleccione **Marcadores/Regiones** y elija **Eliminar todo** en el submenú.

Uso de un programa externo de edición de audio

El software Vegas Movie Studio es un entorno de edición no destructivo, lo que significa que los archivos de origen originales no sufrirán cambios, a pesar de las ediciones realizadas mediante el software. Las ediciones destructivas que modifican los archivos de medios de origen propiamente dichos pueden efectuarse en una aplicación independiente, como Sound Forge® de Sony Creative Software Inc. Al configurar un editor de audio independiente, es posible acceder rápidamente al programa desde Vegas Movie Studio mediante el menú **Herramientas** o presionando Ctrl+E.

Configuración de un programa de edición de audio

Si, en el momento de instalar Vegas Movie Studio, ya cuenta con Sound Forge en su equipo, el programa de instalación debería detectarlo y convertirlo en el programa de edición de audio predeterminado. No obstante, si no dispone de Sound Forge o desea especificar un editor de audio distinto, puede hacerlo en el cuadro de diálogo Preferencias.

1. En el menú **Opciones**, seleccione **Preferencias**. Aparecerá el cuadro de diálogo Preferencias.
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en la pestaña de la ficha **Audio**.
3. Haga clic en el botón **Examinar** situado a la derecha del cuadro **Editor de audio preferido**. Aparecerá el cuadro de diálogo Editor de audio preferido.
4. Desde este cuadro de diálogo, busque la aplicación que desee utilizar para editar archivos de audio.
5. Seleccione el icono correspondiente al archivo ejecutable (.exe) de la aplicación y haga clic en **Abrir** para establecerla como editor de audio predeterminado.


La ruta de la aplicación se mostrará en el cuadro **Editor de audio preferido**.

Capítulo 4 Almacenamiento y renderización de proyectos

¿Qué puede hacer una vez que le ha dado las pinceladas finales a su película y está lista para mostrársela al mundo? Vegas Movie Studio Platinum le permite guardar y renderizar proyectos fácilmente para que pueda asombrar a familiares y amigos.

Asistente para creación de películas

Una vez que haya terminado su obra maestra, puede utilizar el asistente para creación de películas a fin de guardar su proyecto en diversos formatos.

Nota: La apertura del asistente para creación de películas es idéntica para todos los formatos que se enumeran a continuación. En el menú Archivo, seleccione **Crear película**, o bien haga clic en el botón **Crear película** () de la barra de herramientas.

Almacenamiento en disco duro

1. Seleccione el botón de opción **Guardarla en el disco duro** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. En la ventana Crear película: configuración de renderización, seleccione la **Ruta de archivo**, el **Formato**, la **Plantilla** y demás opciones que se utilizarán para guardar el archivo, y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.

Nota: Si desea acceder a opciones de renderización adicionales, haga clic en **Renderización avanzada**, en la ventana Crear película: configuración de renderización.

3. El proyecto comenzará a renderizarse en su disco duro. Una vez completado, haga clic en el botón **Finalizar** a fin de cerrar el asistente para creación de películas.

Grabación en DVD

1. Seleccione el botón de opción **Grabarla en un DVD** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. En la ventana Crear película: configuración de renderización, seleccione la **Ruta de archivo de vídeo**, la **Ruta de archivo de audio** y demás opciones que se utilizarán para indicar dónde se creará el archivo, y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.

3. El proyecto comenzará a renderizarse en su disco duro.
4. Una vez completado, haga clic en la opción **Enviar a DVD Architect Studio** para iniciar DVD Architect Studio y crear un proyecto con la película.
O bien:
Haga clic en el botón **Finalizar** a fin de cerrar el asistente para creación de películas.

Nota: Para obtener más información acerca del uso de DVD Architect Studio, consulte la documentación del programa.

Grabación en CD de vídeo (VCD) o CD-ROM

1. Seleccione el botón de opción **Grabarla en un CD de vídeo (VCD) o un CD-ROM** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. Seleccione el botón de opción **Crear un CD de vídeo** o **Crear un CD-ROM con un archivo de película** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
3. Seleccione uno de los siguientes archivos de película:
 - Seleccione el botón de opción **Renderizar el proyecto con este formato** si desea renderizar el proyecto actual.
 - Seleccione el botón de opción **Usar un archivo existente** (introduzca la ruta del archivo en el cuadro **Ruta de archivo** o haga clic en el botón **Examinar** para localizarlo) si desea utilizar un archivo ya renderizado.
4. Haga clic en **Siguiente** para renderizar la película, si es necesario.
5. Seleccione las opciones de grabación de la unidad de CD-R.
6. Al crear un VCD, el software Vegas Movie Studio graba la película en el CD. Una vez terminada la grabación, puede marcar la casilla de verificación **Guardar archivo de película** para conservar el archivo MPEG renderizado o puede quitar la marca de esta casilla para eliminarlo.

O bien:

Al crear un CD-ROM:

- Seleccione la opción **Incluir programa de instalación del reproductor de películas** si desea incluir un reproductor de películas con el CD.
 - Haga clic en la opción **Probar reproducción de película** para obtener una vista previa del archivo de película renderizado en el reproductor asociado.
 - Haga clic en **Siguiente**. La película se grabará en el CD.
7. Haga clic en **Finalizar**.

Publicación en Web

1. Seleccione el botón de opción **Publicarla en la Web** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**. Se mostrará el cuadro de diálogo Publicar.

Nota: Si no ha configurado una cuenta de publicación, se mostrará el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

2. Seleccione el archivo que desee publicar:
 - Haga clic en el botón de opción **Publicar el proyecto actual (elija un formato de streaming)** y seleccione un formato de medios en la lista desplegable para guardar el proyecto actual en un formato de streaming y publicarlo en la Web.
 - Haga clic en el botón de opción **Publicar otro archivo de medios (debe tener formato de streaming)** y en el botón **Examinar** para publicar un archivo que ya haya renderizado con un formato de streaming.
3. Haga clic en el botón **Siguiente**. El asistente para publicación renderizará los medios con el formato oportuno si es necesario.
4. Una vez que se haya renderizado el archivo, se mostrará una página de su proveedor de publicación. Siga las instrucciones que figuren en ella e introduzca la información sobre su archivo de medios.
5. Haga clic en el botón **Siguiente** para cargar los medios en la Web.

Almacenamiento en Sony PSP®

1. Seleccione el botón de opción **Guardarla en la Sony PSP(R)** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. En la ventana Crear película: configuración de renderización, seleccione la **Ruta de archivo**, el **Formato**, la **Plantilla** y demás opciones adicionales para personalizar el proceso de renderización, y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente** a fin de renderizar la película.
3. El proyecto comenzará a renderizarse y transferirse a la Sony PSP® (PlayStation®Portable). Una vez completado, haga clic en el botón Finalizar a fin de cerrar el asistente para creación de películas.

Almacenamiento en cámara DV

1. Seleccione el botón de opción **Guardarla en la cámara DV** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. En el cuadro de diálogo Ajustar escala de tiempo a formato de dispositivo, seleccione un formato en el campo **Plantilla** y haga clic en **Siguiente**.
3. En el cuadro de diálogo Cabecera y cola, rellene los campos **Estilo del patrón de prueba de cabecera**, **Duración del patrón de prueba (segundos)**, **Duración de cabecera en negro (segundos)** y **Duración de cola en negro (segundos)**, y haga clic en el botón **Siguiente**.

4. En el cuadro de diálogo Configuración del dispositivo, seleccione el botón de opción adecuado para indicar si el software controlará o no la grabadora de DV.
5. Haga clic en **Finalizar**.



Almacenamiento en cámara HDV

Esta función sólo está disponible en el software Vegas Movie Studio Platinum.

1. Seleccione el botón de opción **Guardarla en la cámara HDV** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. En el cuadro de diálogo Imprimir en cinta (HDV): dispositivo, seleccione su cámara en la lista desplegable **Dispositivo**.
3. En el cuadro de diálogo Imprimir en cinta (HDV): selección de formato/archivo, seleccione un botón de opción, **Formato de renderización** o **Usar un archivo existente** (introduzca la ruta del archivo en el cuadro **Ruta de archivo** o haga clic en el botón **Examinar** para localizarlo), a fin de indicar qué archivo desea imprimir.

Nota: Si selecciona el botón de opción **Formato de renderización**, podrá elegir las opciones de renderización del proyecto actual antes de imprimirlo en cinta. El botón de opción **Usar un archivo existente** le permite guardar un archivo ya renderizado.

4. En el cuadro de diálogo Imprimir en cinta (HDV): control de dispositivo, seleccione uno de los siguientes botones de opción:
 - **Manual (sin control de dispositivo):** el dispositivo se debe preparar manualmente para la grabación.
 - **Grabación Crash (el dispositivo debe admitir control básico de pletina):** la grabación comienza y se detiene automáticamente en el código de tiempo actual.
5. Haga clic en el botón **Finalizar** para comenzar a renderizar (si es necesario) e imprimir la película en cinta.

Envío por correo electrónico

1. Seleccione el botón de opción **Enviarla por correo electrónico** y, a continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.
2. Seleccione un botón de opción, **Renderizar el proyecto con este formato** o **Usar un archivo existente** (introduzca la ruta del archivo en el cuadro **Ruta de archivo** o haga clic en el botón **Examinar** para localizarlo).
3. A continuación, haga lo siguiente:
 - En el caso de proyectos actuales, haga clic en **Siguiente** para crear el archivo de película. Una vez finalizada la renderización, se iniciará el programa de correo electrónico y se creará un mensaje nuevo con su película como archivo adjunto.
 - En el caso de archivos existentes, haga clic en **Siguiente**. Se iniciará el programa de correo electrónico y se creará un mensaje nuevo con su película como archivo adjunto.

Renderización de proyectos

La renderización se refiere al proceso de creación de un archivo de medios nuevo a partir de un proyecto de Vegas Movie Studio. El archivo de proyecto no se ve afectado (sobrescrito, eliminado ni alterado) durante el proceso de renderización. Puede volver al proyecto original para efectuar ediciones o ajustes y volver a renderizarlo. En la siguiente tabla, se describen los formatos disponibles para renderizar proyectos:

Nombre de formato	Extensión	Definición
Audio ATRAC	.aa3, .oma	Tecnología de compresión de audio exclusiva de Sony.
Dolby Digital AC-3 Studio	.ac3	Formato usado para renderizar audio en estéreo y Surround 5.1 para proyectos de DVD Architect Studio.
MainConcept AVC/AAC	.mp4	Se emplea para renderizar vídeo con formato de vídeo de Apple iPod®.
MainConcept MPEG-1 y MPEG-2	.mpg	Archivos MPEG comprimidos utilizando un método de compresión de audio/vídeo con pérdida de información, que pueden usarse con el software DVD Architect.
Audio MP3	.mp3	Archivo de audio de compresión elevada.
Ogg Vorbis	.ogg	Una tecnología de codificación y streaming de audio exenta de patente.
QuickTime	.mov, .qt	Formato de audio/vídeo estándar de QuickTime™ utilizado en equipos Macintosh®.
RealMedia	.rm	RealMedia es un formato de archivo de sonido y vídeo digitales que se emplea, por regla general, para el streaming de medios a través de Internet. Es una marca comercial registrada de RealNetworks.
Sony AVC/AAC	.mp4	Se emplea para renderizar en la PSP® (PlayStation®Portable).
Sony Perfect Clarity Audio	.pca	Formato de compresión de audio sin pérdida exclusivo de Sony.
Sony Wave 64	.w64	Archivo de audio Wave64™ exclusivo de Sony que no tiene un tamaño de archivo limitado (al contrario que los archivos WAV de Windows, que están limitados a ~2 GB).
Vídeo para Windows	.avi	Formato de audio/vídeo estándar utilizado en equipos provistos de Microsoft® Windows.
Wave (Microsoft)	.wav	Formato de audio estándar utilizado en equipos provistos de Microsoft Windows.
Audio de Windows Media	.wma	Formato exclusivamente de audio de Microsoft utilizado para crear archivos para streaming o descarga a través de la Web.
Vídeo de Windows Media	.wmv	El estándar de Microsoft que se utiliza para streaming de medios de audio y vídeo a través de la Web.

Renderización de archivos

Para crear un archivo de medios (archivos que sólo contengan audio o vídeo, o tanto lo uno como lo otro), el proyecto se renderiza en un archivo de medios con un formato de salida adecuado. El formato de salida definitivo depende del destino del nuevo archivo de medios.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Renderizar como**.
2. En el cuadro de diálogo **Renderizar como**, seleccione el formato de archivo apropiado en la lista desplegable **Guardar como archivos de tipo**.
3. Seleccione una plantilla en la lista desplegable **Plantilla**, a fin de seleccionar las opciones que se utilizarán para renderizar el archivo, o bien haga clic en el botón **Personalizado**, a fin de crear una nueva plantilla.
4. En el cuadro **Nombre de archivo**, especifique un nombre o busque un destino para el archivo.
5. Haga clic en **Guardar**.

Sugerencia: *El asistente para creación de películas de Vegas Movie Studio y Vegas Movie Studio Platinum le brinda una forma fácil de renderizar y distribuir sus películas terminadas. En el menú **Archivo**, seleccione **Crear película**. Para obtener más información, consulte [Asistente para creación de películas](#) en la página 59.*

Capítulo 5 Surround 5.1



Esta función sólo está disponible en Vegas Movie Studio Platinum.

Para dotar a sus proyectos de un aspecto más profesional, puede crear sus películas con sonido Surround 5.1.

Sugerencia: *Puede utilizar Vegas Movie Studio Platinum a fin de crear audio Surround 5.1 para proyectos de DVD Architect Studio.*

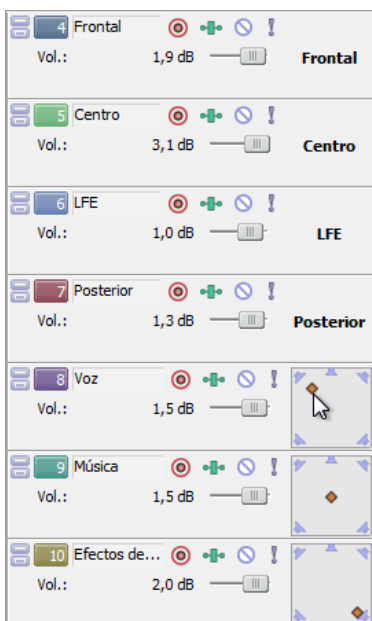
Asistente para nuevos proyectos

Puede establecer los parámetros de un proyecto nuevo, incluido si el sonido del proyecto será estéreo o Surround 5.1, completando cada página del asistente para nuevos proyectos.

1. En el menú Archivo, seleccione **Nuevo**.
2. Utilice dicho asistente para configurar los parámetros del proyecto. En la página del asistente Nuevo proyecto: modo de bus del master, seleccione **Surround 5.1** en la lista desplegable **Modo de bus del master**.

3. Haga clic en **Finalizar** para cerrar el asistente y crear el proyecto.

En modo Surround 5.1, se añaden las siguientes pistas a la lista de pistas:



La pista Frontal se utiliza para los canales frontal izquierdo y frontal derecho. Puede usar una envolvente de panoramización para panoramizar entre los canales derecho e izquierdo.

La pista Centro se utiliza para el canal central. No hay disponible panoramización.

La pista LFE se utiliza para el canal de efectos de baja frecuencia (subwoofer). No hay disponible panoramización.

La pista Posterior se utiliza para los canales posterior izquierdo y posterior derecho. Puede usar una envolvente de panoramización para panoramizar entre los canales derecho e izquierdo.

Para las pistas Voz, Música y Efectos de sonido, puede usar el panoramizador surround de la cabecera de pista a fin de panoramizar estas pistas por todo el campo de sonido.

En modo Surround 5.1, la ventana del mezclador muestra controles de fundido que puede utilizar para ajustar los niveles globales de los canales frontales, posteriores, central y LFE.

Panoramización Surround 5.1


Una vez que haya configurado el proyecto para el sonido Surround 5.1, puede empezar con la panoramización.

Si dispone de un joystick, puede utilizarlo para controlar la panoramización surround. Un joystick con retroalimentación de fuerza, como Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2, puede añadir un elemento táctil a sus sesiones de edición.

Para obtener más información sobre joysticks, consulte la ayuda en línea (en el menú Ayuda de Vegas Movie Studio, seleccione la opción Contenido e índice).

Asignación de pistas a canales surround


Es posible asignar cada pista a los canales frontales, posteriores, central y LFE, o bien se puede panoramizar una pista libremente dentro del campo de sonido.

Haga clic con el botón secundario en el panoramizador surround  de la cabecera de pista y seleccione un comando del menú contextual para elegir un modo de panoramización surround:


Modo	Función
Panoramización surround	Se utiliza para panoramizar una pista en cualquier dirección entre los canales frontales, posteriores, central y LFE. Arrastre el punto de panoramización naranja del panoramizador surround para indicar a dónde debe enviarse el audio de la pista. Puede usar una envolvente de panoramización para automatizar la panoramización izquierda/derecha (no es posible automatizar la panoramización frontal/posterior).
Sólo frontal	Se utiliza para los canales frontal izquierdo y frontal derecho. Puede usar una envolvente de panoramización para panoramizar entre los canales derecho e izquierdo.
Sólo central	Se utiliza para el canal central. No hay disponible panoramización.
Sólo LFE	Se utiliza para el canal de efectos de baja frecuencia (subwoofer). No hay disponible panoramización.
Solo posterior	Se utiliza para los canales posterior izquierdo y posterior derecho. Puede usar una envolvente de panoramización para panoramizar entre los canales derecho e izquierdo.

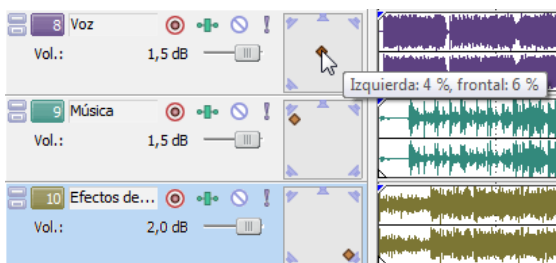
Panoramización de pistas

La panoramización surround se puede llevar a cabo mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Asigne una pista a los canales frontales, posteriores, central o LFE. Cuando se asigna una pista a un canal, su salida de audio se envía al canal seleccionado. Para obtener más información, consulte la sección anterior: "Asignación de pistas a canales surround".
- Si se ha configurado una pista en modo **Frontal**, **Posterior** o **Panoramización surround**, se puede usar una envolvente de panoramización para ajustar la panoramización izquierda/derecha. Las envolventes de panoramización no se usan cuando una pista está configurada en modo **Centro** o **LFE**.
- Si una pista no está configurada en modo **Frontal**, **Centro**, **LFE** o **Posterior**, utilice el panoramizador surround  de la cabecera de pista.

Panoramización de pistas en modo Panoramización surround

Arrastre el punto de panoramización naranja  del panoramizador surround a fin de colocar el sonido dentro del campo de sonido.



Puede arrastrar el punto de panoramización naranja a cualquier lugar del campo de sonido. La pista Voz se panoramiza cerca del centro.

La pista Música se panoramiza al altavoz frontal izquierdo.

La pista Efectos de sonido se panoramiza al altavoz posterior derecho.

Sugerencias:

- Haga doble clic en el punto de panoramización para restablecerlo a la posición de escucha central.
- Los métodos abreviados de teclado y ratón pueden ayudarle a colocar el punto de panoramización de forma rápida y precisa. Para obtener más información sobre métodos abreviados de teclado, consulte la ayuda en línea (en el menú Ayuda de Vegas Movie Studio, seleccione la opción Contenido e índice).

Automatización de la panoramización con envolventes

Si se ha configurado una pista en modo Frontal, Posterior o Panoramización surround, se puede usar una envolvente de panoramización para ajustar la panoramización izquierda/derecha.

1. Seleccione la pista que desee panoramizar.
2. En el menú Insertar, seleccione Envolventes de audio y, a continuación, elija Panoramización en el submenú.

3. Añada puntos y ajuste la panoramización de edición establecida de la envolvente a lo largo de la pista.

La envolvente de panoramización se añadirá a la izquierda/derecha del punto de panoramización (no es posible automatizar la panoramización frontal/posterior).

Por ejemplo, si el punto de panoramización de una pista se establece un 10 % a la izquierda y el punto de la envolvente de panoramización se establece un 10 % a la derecha, el sonido se reproducirá por el centro en el punto de la envolvente.

Para obtener más información sobre cómo ajustar envolventes, consulte la ayuda en línea (en el menú Ayuda de Vegas Movie Studio, seleccione la opción Contenido e índice).

Cambio del modo de panoramización

Haga clic con el botón secundario en el panoramizador surround de una pista, seleccione **Tipo de panoramización** en el menú contextual y, a continuación, seleccione un tipo de panoramización en el submenú.

Para obtener más información sobre modos de panoramización, consulte la ayuda en línea (en el menú Ayuda de Vegas Movie Studio, seleccione la opción Contenido e índice).

Índice

A

- adición de medios a un contenedor, 24
- aislamiento
 - Solo, botón, 30, 31
- almacenamiento de proyectos, 18, 59
 - utilizando Guardar como, 19
- anclaje de ventanas de Vegas Movie Studio, 13
- archivos de medios
 - inserción, 24
 - opción de vista previa automática, 20
 - vista previa, 19
- área de anclaje de ventanas, 13
- arrastre, 33
 - cabezal de reproducción, 33
 - con controladores multimedia, 33
 - control de arrastre, 13
- asignación de nombre
 - marcadores, 53
 - regiones, 55
- asistencia técnica, 6
- asistente para creación de películas, 59
 - almacenamiento de proyectos en el disco duro, 59
 - almacenamiento en cámara DV, 61
 - almacenamiento en cámara HDV, 62
 - almacenamiento en Sony PSP, 61
 - envío por correo electrónico, 62
 - grabación en CD de vídeo (VCD) o CD-ROM, 60
 - grabación en DVD, 59
 - publicación en Web, 61
- asistente para nuevos proyectos, 65
- AVI
 - creación de películas, 64
- ayuda en línea
 - vía Web, 8

B

- barra de diseño de CD, 11
- barra de estado, 12
- barra de herramientas, 9
- barra de marcadores, 10
- barra de transporte, 12, 32
- botones de vista, 30, 31

C

- cabecera de pista, 11
 - audio, 31
 - vídeo, 30

cambio de nombre

- marcadores, 53
- proyectos, 19
- captura de imágenes
 - desde un escáner, 22
- captura de vídeo, 21
 - capturar de nuevo clips sin conexión, 21
 - capturar de nuevo clips de vídeo sin conexión, 21
- clasificación de medios mediante contenedores, 24
- colocación
 - eventos, 26
- colocación de medios
 - como tomas, 25
 - en la misma pista, 25
 - método de arrastrar y soltar, 25
- comandos del teclado
 - colocación del cursor, 35
- composición
 - modos de composición, 30
- configuración de un proyecto en modo Surround 5.1, 65
- congelación de fotograma, 46
- contenedores de medios, 24
 - adición de medios, 24
 - creación, 24
- control deslizante de panoramización, 31
- controlador multimedia
 - arrastre, 33
- conversión de formato, *véase renderización*
- copia de eventos, 40
 - selecciones de tiempo, 40
 - tiempo y eventos, 41
- corte de eventos, 41–42
 - modo de expansión, 41
 - selecciones de tiempo, 42
 - tiempo y eventos, 42
- creación de contenedores, 24
- creación de películas, 59, 64
- Crear secundario de composición, 30
- crossfades, 49
 - automáticos, 49
 - configuración manual, 50
 - tipos de curvas, 50

D

- Deshacer/Rehacer, comandos, 50
- desplazamiento, 29

división, 47
eventos seleccionados, 48
selección de tiempo, 48
todos los eventos por la posición del cursor, 48
duplicación
eventos, 45

E

edición de eventos, 40
edición de expansión, 43
corte, 41
eliminación, 49
pegado, 43
edición general, 35
evento frente a archivo, 27
Efectos de pista, botón, 30, 31
efectos de vídeo
ventana, 16
eliminación
eventos, 49
marcadores, 54
regiones, 56
eliminación de pulldown, 19
enfoque, 36
escala de tiempo
adición de medios, 24
movimiento de eventos, 27
eventos, 26
aplicación de crossfades, 49
colocación, 25, 26
copia, 40
corte, 41
definidos, 19
división, 47
duplicación, 45
edición, 40
eliminación, 49
movimiento de eventos individuales, 28
movimiento de varios eventos, 28
movimiento en el tiempo, 27
movimiento mediante pequeños incrementos, 28
pegado, 43
recorte, 45
selección con tiempo, 39
selección de varios eventos, 36

F

fotograma
congelado, 46

G

generador
ventana, 16
generador de medios
ventana, 16

H

herramienta de edición de zoom, 29
herramientas de edición
selección, 36
zoom, 29

I

importación
imágenes escaneadas, 22
medios, 20
pistas de CD de audio, 22
inserción
archivos de vídeo con audio asociado, 26
marcadores, 53
medios, 24
regiones, 55
instalación, 6
requisitos del sistema, 5

L

lista de pistas, 11
uso, 30

M

marcadores
cambio de nombre, 53
desplazamiento, 54
eliminación, 54
inserción, 53
movimiento, 54
marcadores de comando
barra de comandos, 11
marcadores y regiones, 52
medios de proyecto
obtención de imágenes, 22
medios, contenedores, 24
adición de medios, 24
creación, 24
métodos abreviados de la rueda de desplazamiento
del ratón, 35
mezclador, 15
modificación de eventos, 40
Movimiento de pista
botón, 30
movimiento del cursor fotograma a fotograma, 35
Muéstreme cómo, 8

N

Nombre de pista, 30, 31

P

panoramización Surround 5.1

- asignación de pistas a canales, 67
- automatización de la panoramización con envolventes, 68
- cambio del modo de panoramización, 69
- panoramización de pistas, 67
- panoramización de pistas en modo Panoramización surround, 68

pegado

- pegado con inserción, 44
- pegado con repetición, 43

pegado de eventos, 43

personalización de Vegas Movie Studio

- barra de herramientas, 9

pinchazo, 44

pistas, 28

- aislamiento, 30, 31
 - botones de vista, 30, 31
 - control de fundido de volumen, 31
 - control deslizante de panoramización, 31
 - creación de secundario de composición, 30
 - efectos de pista, 30
 - Efectos de pista, botón, 31
 - modos de composición, 30
 - Movimiento de pista, 30
 - número, 30, 31
 - preparación para grabar, 31
 - silenciamiento, 30, 31
 - tira de escritura, 30, 31
- preparación de pistas para grabar, 31
- programa de edición de audio, 57
- configuración, 57

proyectos

- almacenamiento, 18
- cambio de nombre, 19
- creación, 17

R

recorte, 45

- eventos adyacentes, 46
- eventos seleccionados, 45
- más allá de los bordes del evento, 46
- selección de tiempo, 46

recorte de bordes, 45

región, 54

regiones

- asignación de nombre, 55
- desplazamiento, 56
- eliminación, 56
- inserción, 55
- movimiento, 55
- selección, 56

regla, 10

Rehacer/Deshacer, comandos, 50

- varias ediciones, 52

renderización

- creación de archivos de medios, 64
- formatos de archivo, 63

renderización de archivos de medios, 64

reproducción

- arrastre, 33
- controles de la barra de transporte, 12

reproducción de proyectos

- íntegros, 32
- reproductor de medios, 34
- selección de tiempo, 32

reproducción en bucle, 39

requisitos del sistema, 5

S

selección

- eventos hasta el final de la pista, 38
- eventos y un rango de tiempo, 39
- rango de eventos, 37
- rango de tiempo, 38
- regiones, 56
- varios eventos, 36

selección de tiempo, 38

- con eventos, 39
- copia, 40
- corte, 42

silenciamiento

- Silencio, botón, 30, 31

sitio Web

- acceso a la ayuda, 8
- asistencia técnica, 6

T

texto

- ventana de generadores de medios, 16

tira de escritura, 30, 31

transiciones

- ventana, 16

tutoriales, 8

V

- Vegas Movie Studio
 - descripción general, 8
 - instalación, 6
- ventana de edición de detalles, 15
- ventana de la recortadora, 14
- ventana de medios de proyecto, 15
 - adición de medios, 20
 - captura de vídeo, 21
 - extracción de audio de CD, 22
 - obtención de imágenes, 22
 - sustitución de medios en eventos, 21
 - uso, 20
- ventana de visualización del tiempo, 10
- ventana del explorador, 14
 - barra de transporte, 19
- ventana principal, 9
- Video Capture
 - captura de vídeo, 21
 - capturar de nuevo clips sin conexión, 21
- vista de pista, 12
- vistas previas, 31
 - en reproductores de medios, 34
- vistas previas de vídeo
 - ventana, 15
- volumen
 - control de fundido de pista, 31

Z

- zoom, 29